平成2年3月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第3号(通巻16号)　平成元年10月2日第3種郵便物認可

# MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

1990
3
390YEN

★緊急速報
ハンディPCエンジン

●新作特報3大作
## アフターバーナー
## イメージファイト
## スプラッターハウス

●豪華8新作
ソル・ビアンカ
ダウンロード
サイコチェイサー
フォーメーション・サッカー
BE BALL
北斗星の女
謎のマスカレード
キングオブカジノ

●重点攻略
## 虎への道

●特大とじこみ付録
## スーパーダライアス

PC Engine EXC

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！ Hu-CARD

# 夢幻エネルギー！

感も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!

## TAITO CHASE H.Q.
タイトーチェイス エイチ キュー

犯罪の街ニューヨークを舞台に、犯人車とそれを追うチェイスH・Qの大カーチェイス!!

㈱タイトー
好評発売中
希望小売価格6,600円(税別)

©TAITO CORP. 1990

## SUPER Volley ball
スーパーバレーボール

超リアルなバレーボールゲームが遂に出た！2人プレイも楽しめて、手に汗にぎる大熱戦！

ビデオシステム㈱
2月上旬発売予定
希望小売価格5,800円(税別)

©1989 VIDEO SYSTEM

## 麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ
まーじゃんウオーズ

裏麻雀界の戦闘員と戦って雀歴をあげろ！対刺客戦での4人の麻雀刺客も手ごわいゾ！

2月発売予定
日本物産㈱
希望小売価格5,400円(税別)

©1989 Nihon Bussan Co., LTD.

## GAIFLAME ガイフレーム
ガイフレーム

これが「ガイアの紋章」の続編だ！もうSFファンタジーの世界に君をクギづけだ！

日本コンピュータシステム㈱
好評発売中
希望小売価格5,800円(税別)

©1989 NCS

## ATOMIC ROBO-KID
アトミックロボキッド

人類を救うために生まれたロボットが大活躍！手に汗にぎる大冒険がキミのものだ。

㈱ユーピーエル
希望小売価格6,700円(税別)
好評発売中

©UPL CO., LTD.

ITING WORLD

NEC

ROM ROM 噂のロムロム、540メガバイトの快進撃！

遊気わく湧く！

世界の主要兵器を駆使して最大4ケ国と戦闘！首都占領か部隊全滅か、勝利は君しだい！

# SUPER大戦略

スーパーだいせんりゃく

㈱マイクロキャビン

発売日未定

希望小売価格未定

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

アーケード版で人気の高かった「ダライアス」が遂に登場！迫力満点のサウンドがスゴイゾ！

# スーパーダライアス

NECアベニュー㈱

3月発売予定

希望小売価格6,800円(税別)

©1989 NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.

ある殺人事件をめぐって捜査は上野駅から全国へ！完全犯罪のヤマをくずせるか！

# 北斗星の女 西村京太郎

ほくとせいのおんな

㈱ナグザット

2月発売予定

希望小売価格6,300円(税別)

©NAXAT SOFT

5人姉妹が大活躍!!宇宙を冒険しながら、敵とガンガン戦うのだ。迫力満点のSF・RPG！

# SOL BIANCA

ソルビアンカ

日本コンピュータシステム㈱

発売日未定

希望小売価格6,200円(税別)

©1990 NCS

3人の戦士が宿敵に挑むリアルバトルアクションゲーム。迫力のサウンドだ。

# GOLDEN AXE

ゴールデンアックス

©SEGA1989 ©TELENET JAPAN1990

㈱日本テレネット

2月発売予定

希望小売価格6,780円(税別)

## 話題沸騰！ロムロムシステム。

迫力のゲームサウンドを強力にサポートするぞ!!

ROM²アンプ(スピーカ付)
AMP-30 ……標準価格24,800円(税別)

NEW PCエンジンコアグラフィックス
……………標準価格24,800円(税別)

CD·ROM²システム ……標準価格57,300円(税別)
[●CD-ROMプレーヤ ●インターフェイスユニット ●システムカード(付属) ●PCエンジン(別売)]

HE system

戦い、夢、そして感動の渦！続々登場する最新ソフトでPCエンジンの世界がますます多彩にスケールアップ。噂のロムロムソフトの仲間もいっそうふえて期待

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

# PC Engine FAN 1990年3月号

# CONTENTS

COVER
原画／高田明美・佐山義則
彩色／スタジオK
デザイン／渡部孝雄
写真／オリオンプレス

## 緊急速報

▼アメリカで公表された新型機をスクープ



## 好評連載

▼ゲームの楽しみを増やしてくれるウルテク万歳



▼ゲームファンに贈る新作情報



▼ゲーセン野郎のための情報を



▼まぜこぜ周辺情報をキャッチ



▼いろいろなベスト10がわかる



## GAME INDEX



☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしてません。


Publisher／山下辰巳　<編集>　徳間書店インターメディア株式会社●Supervisor／栃窪宏男　●Editor-in-Chief／山森尚　●Senior Contributing Editor／村田憲生　●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人　●Editors／相沢浩仁・黒井敏典・坂井肇・島田政幸・千葉隆司・日高律子・福永寿・三浦昭彦・山田政彦　●Editorial Staffs／荒田茂樹・市川雅文・岡部功子・佐藤善一・平山譲・守屋貴章　●Assistant Editors／石塚宏治・市原和幸・糸井賢一・稲田正義・太田貴之・大野勝久・風間尚仁・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・菅原史和・杉沢英樹・鈴木浩一・曽根丈詞・高木伸明・高田雄介・谷岡推・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・伴勝・広井伸也・深川悟郎・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・寶山浩史・松本智春・三浦友子・宮嶋良政・村田学・山崎裕・山本浩司・吉岡悟　●Editorial Coordinators／湊博道・五嶋美智子●Assistant Editorial Coordinators／兼久直樹・佐藤晴美・島地純子・関本恵理子　<仙台クリエイティブセンター>●Department Manager／小沢誠昭　●Assistant Editors／飯塚宝・熊谷英明・佐藤佳人・千田誠行　●Coordinator／大山ユカ　●Proofreader／笠原紀彦　●Contributor／ゲームフリーク　●Staff Photographers／浜野忠夫・河行勝美　<制作>　●Art Director／渡部孝雄　●Editorial Designers／柳沼健・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・デザイラ（柳井孝之・釜田泰行）・井沢俊二・橋本健一・㈱キンダイ　●Finish Designers／㈱創文新社・あくせす<村山成幸>＋ワードポップ・㈱キンダイ　●Printer／大日本印刷株式会社

New Special

F-14XX、空母NEC AVより緊急発進!!

# AFTER BURNER

アフターバーナー

ダライアスに続いてのビッグタイトルゲームは『アフターバーナー』だ。ついに姿を見せた迫力の空中バトルゲームを逃がさずロックオン!!

発売日未定
NECアベニュー
価格未定／4メガ

## 3Dシューティングの決定版 満を持してPCに登場する!!

あの『アフターバーナー』が、ついにPCエンジンにも登場するぞ。元々はセガの体感ゲーム第5弾としてゲームセンターに登場したこのゲーム。初めてプレイしたときには、そのリアルな3Dグラフィックとスピード感、そして前後左右上下に激しく動く筐体に驚かされたものだ。ムービング筐体に関しては、考える以前から不可能なこととして、やはり気になるのが移植度だ。まだまだ開発中ということで、今回はステージ1の画面しかお見せできないけれど、PC版『アフターバーナー』はこうなる!! という情報はバッチリ仕入れてあるので、『アフターバーナー』ファンの人も、そうでない人も、どうか期待しつつ以下の記事を読んでもらいたい。

業務用が発表されてから何年か経つけれど『アフターバーナー』は不滅です

## 各機種に移植された名作だ

家庭用ゲームマシンやパソコンへの移植が多いのも『アフターバーナー』の特徴の1つだ。本家本元、セガのマークIIIへの移植を始めとして、X68000、ファミコン、FM-TOWNS、そして最新情報としてはメガドライブへの移植もほとんど完了したということである。この移植ラッシュを追うように登場するPC版、はたしてどういうモノになるか。興味深いね。

業務用

言わずと知れた、元祖、本家、本元、家元、オリジナルがこれだ!!

マークIII版

鳴り物いりで出た割には不満ばかりが目立ってしまったマークIII版

X68000版

パソコンへの移植第1弾がこれ。メッシュの煙がとってもオシャレ？

ファミコン版

ファミコンというハードから考えれば十分に評価されていい出来だ

TOWNS版

背景の描き込みや煙の美しさではさすがに一歩上をいっているだろう。PC、メガはこれを越えられるか？

# PC版アフターバーナーを徹底的に解剖・検証する

さあ、いよいよPCエンジン版『アフターバーナー』に話を進めよう。スピード感あふれるバリバリのシューティングゲームなので写真だけではその完成度が伝わりにくいかもしれないけれど、まず一言で言うと『出来は非常にいい〃』ということになる。PCエンジンでは無理かも…という一抹の不安を抱きつつ取材に出かけたのだが、実際に動いている画面を見たとたん、そんな不安は一気に消し飛んでしまった。メガドライブ版を見た後でもこう思うってことは、それこそ本当に良く出来てるってことだ。期待していいぞ。

## ステージ構成は業務用と同じ

PC版『アフターバーナー』のステージ数は全部で24。もちろん補給シーンやボーナスステージ、滑走路への着陸シーンも入ることになっている。要するに、業務用とまったく同じ内容になるってことだね。夜空を飛ぶステージ3や真っ白な雲と青空の下に激しい戦闘が繰り広げられるステージ6、雪の積もった地面が美しいステージ9などがどんな風になるのか、今から楽しみだよね。開発が進みしだい、どんどん紹介していくつもりだから、もう少し待ってくれ。

⇧1面だけしかお見せできないのが本当に残念。次回では、もっともっと先まで見てもらいたい

## スピード感満点のグラフィック

なんといってもこのゲームではスピード感が命。たとえグラフィックがどんなに美しくても、動きがぎこちなくては『アフターバーナー』じゃない、と言い切ってしまおう。その点でもPC版は見事に合格点をつけられる。多少、ミサイルの煙の絵が枚数不足のような気もするけれど、ゲーム全体のスピードとの兼ね合いから考えて、このぐらいが丁度いいって感じかな。アフターバーナーを使って急加速したときの背景のスピード感もよくぞここまでってぐらい見事なものになっているぞ。

⇧まだまだ、もっとキレイになる予定だ

⇧画面内の煙の数はちょっと少なめだけど、この際だから許しちゃう

## 迫り来る敵キャラやミサイル

前方から次第に近付いてくる敵、後方からF-14XXを追い抜いていく敵。これらの敵を3Dっぽく表現するには、1つの敵キャラにつき何枚もの絵を用意する必要がある。いくら4Mとはいえ、業務用と比べれば枚数不足になるのは避けられない運命だ。しかし、ある程度の枚数があれば、人間の視覚なんてものは足りない部分を勝手に補ってしまうものなのだ。PC版を見ても、業務用のイメージが頭にこびりついている人には多少もの足りない感じはするものの、迫って来たぞ〃　という感じがちゃんと表現されているのには驚かされる。重ね重ね言うようだけれど、これは絶対にイケますぜ。

⇧白煙と共に飛んでくる敵ミサイル。これはかなり近付いてきたところだ

⇧さらに接近。この時点で近くにいたら、もう絶対に助かりようがない

⇧敵戦闘機の1列編隊。カルガモ親子のように並んでこちらに向かって来るのがちゃんと表現されているぞ

## 360度回転もバッチリ〃

『アフターバーナー』で、これを忘れてしまっては始まらないのが驚異の360度大回転だ。この回転の出来の良し悪しを計る尺度となるのは、ちょっと変に思われるかもしれないけれど「見ていて気持ちが悪くなるかどうか」なのである。業務用の回転はすごかった。ムービング筐体の激しい動きとあいまって、プレイを終えて筐体から出たとたんにフラついてしまったという人も結構いたんじゃないかな。それほどまでにインパクトの強かった360度回転。PC版はというと…、十分に気持ち悪くなるのである（くれぐれも、これは褒めているのだ）。気持ち悪くはなるけれど、それがまた快感でもあるという、ちょっと異常な世界。早くこの感覚を家庭でも味わってみたいものである。

⇧これですよ、これ。やっぱりこいつがなければ始まりませんやね

⇧思わず、海が落ちてくるんではないかと思ってしまう。動いているところをお見せしたい〃

# 数多の敵機を撃ち墜とし ひたすら突き進むのだ

ここからは、『アフターバーナー』を知らないっていう人のためにも実際のゲームの展開を追いながら話を進めていこう。まずは基本的な操作方法からだ。十字キーで自機F-14XXが8方向に移動。上下を除くどちらかの方向にキーを入れた状態から反対の方向にキーを入れると360度回転が可能だ。攻撃はというと、Ⅱボタンを押しっぱなしにしておけばバルカン砲連射。Ⅰボタンを1回押す度にホーミングミサイルを1発発射する。速度調節にはRUNボタンを使用。1回押すと、押している間だけ加速。1度離してからもう1度押すと減速し、ボタンを連打することによってどのスピードの状態からでも一気に最高速まで急加速するアフターバーナーが使用可能だ。

## F-14XXのコクピットはこうだ

**レーダー**
後方からの敵戦闘機の接近も、これを見ればわかる

**ミサイル照準**
この照準内に敵戦闘機を捕捉すればロックオン状態

**ミサイル残数**
大は10発。小は1発分を表す。この場合は全部で46発

**スピードメーター**
メーターが右にいくほど速いのだ

**バルカン砲照準**
この照準を目がけてバルカン砲発射

## 大空を華麗に舞い進め

空母より発進!! まず最初にするべきことはF-14XXの操作に慣れることだ。特に気をつけなければならないのが十字キーの操作だろう。敵戦闘機の攻撃を避けるために、ついつい急激なキー操作をしてしまい、その結果無意味な360度回転をした挙句に撃墜されてしまうケースが多い。これを避けるためには、反対側に切り返す場合には一旦上または下のキーを押す、つまり時計回りか反時計回りにキーを押すことが大切なのだ。このことを覚えておいて、360度回転は自分が意識的にやろうとしたときのみ出せるようになればF-14XXの操作を完全にマスターしたと言えるだろう。

⇩もちろん、逃げてばっかりでは面白くもなんともない。隙を見て攻撃することが大事だ。撃たれる前に撃つのも戦法の1つ

⇧十字キーでのコントロールだと、自分の意志とは無関係に回転してしまうこともあって、慣れるまでちょっと時間がかかるかもね

## バルカン砲を撃ちまくれ!!

F-14XXの第1の武器がバルカン砲だ。この武器に関しては弾切れということはないから、いつでもⅡボタンを押しっぱなしにしておけばいい。後方からF-14XXを追い抜かしていく敵戦闘機（いわゆるザコ中のザコ）には、このバルカン砲の嵐をおみまいしてやろう。こちらから近付いていかなければ照準をあわせることができないので、真正面から飛んでくる敵戦闘機に対しては不向きな武器といえよう。

⇧自分のほぼ真正面にしか攻撃できないのがこの武器の弱いところだ

⇧ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当たる式でバルカン砲をひたすら撃ちまくれ!!

⇧後方からの敵戦闘機にミサイルはもったいない。バルカン砲で墜とせ

## 大迫力の発艦シーンを見よ

PC版『アフターバーナー』で絶対に見逃してはならないのが空母からの発艦シーン。直接ゲームとは関係ないのだが、激しい空中戦に向けて飛び立つ前の一種のセレモニーとして、業務用における空母のズームアップはいやがうえにも臨場感を盛りあげてくれたものだ。それに、とりあえずはゲームスタートして最初に見る画面なので、ここで空母が大きくならないとなると、ちょっと出鼻をくじかれた気分になるといっても過言ではない気がする。その点についてもご安心を。PC版はしっかりと空母が迫ってきてくれちゃうのだ。業務用ほどのスムースな動きはさすがに無理だったみたいだけれど、この試みは十分評価に値すると思う。やっぱり、これでこそ『アフターバーナー』ってもんだよね。

⇩空母に待機するF-14XX。よーく見ると、空母にNEC AV（アベニュー）と書いてあるのに注目してもらいたい

⇧少し近付いたところ。実際には、この写真と前の写真との間に数カットあるから、グググッと近付いてくる感じがするのだ

## ホーミングミサイルで撃破

F-14XXのもう1つの強力な武器が、このホーミングミサイルだ。これは1度照準をあわせて(ロックオン)から発射すれば、後は勝手に敵戦闘機を追尾、破壊してくれるというスグレモノ。前方から飛来する敵戦闘機に対しては、この武器で立ち向かうことになるのだ。ただし、強力な武器だけに弾数に制限があり、使い切ってしまうと補給シーンまでホーミングミサイルなしで戦わなければならなくなるので、ロックオンもせずにいたずらに撃ちまくるのは、まったくもって無意味だ。そして、やっかいなことに敵戦闘機もホーミングミサイル攻撃をしかけてくる。一瞬の隙に敵戦闘機にロックオンし、ミサイルを撃った後に回避運動に移るのが勝負の分かれ目だ。

ロックオン!!

左前方の敵戦闘機を照準内に捉えた。逃がさへんでェー

こいつがターゲットだ!!

発射!!

命中!!

すかさずミサイル発射!! 後は頼んだ。俺は逃げるぜ……？

大当たりーっ。それにしてもものすごい威力。間違っても自分がこんなミサイルに追われるのだけはカンベンだぜ

## 多彩な敵機の攻撃パターン

F-14XXに襲いかかる敵戦闘機は実に多彩なフォーメーションパターンを持っている。右の2点の写真は、そのうちのほんの一部だ。実はこの敵戦闘機の攻撃パターンに関しても、完全に開発が終わっているわけではないので、業務用のフォーメーションがすべて移植されるかどうかは現時点では明らかになっていない。ステージ1を見た限りでは物足りなさを感じることはなかったけれど、『アフターバーナー』ファンの読者にとっては、「あのステージのあの敵はどうなるのか」と気になる部分も多いだろう。

前へならえの一列編隊

V字編隊。しかもサカサマ

## 気になるあの部分はどうなる?

最後に、この後のステージから特に気になる部分を先取りで紹介だ。まずはステージ3の補給シーン。業務用よろしく、補給機が後方からF-14XXに接近してくるのを確認したぞ。ステージ5の滑走路への離着陸の部分もちゃんと動いていた。残るはボーナスステージなんだけど、残念ながらこの部分はまだ見ることができなかった。

ホッと一息つける着陸シーン。ちなみに、この写真はファミコン版

ちなみにメガ版では補給機は上から降りてくるだけ。どうした本家？

メガ版のボーナスステージ。この岩壁をどこまで表現してくれるか？

さらにアップに。右側の艦橋の下の部分の256という文字もハッキリと読めるようになった。でもこれ、どういう意味？

空母が最大になった。いよいよF-14XXのノズルから煙が出始め、鋼の機体が大空を目指してその機首を持ち上げる

GO!!

バックの青空に吸い込まれるように飛翔するF-14XX。いやあー、美しい

※画面は開発中のものです

New Special

期待のシューティングが完全移植！

イメージファイト

# IMAGE FIGHT

今までのシューティングには無かった戦略性が評価され、業務用が大人気だった「イメージファイト」が登場！　4面まで紹介するぞ

発売日未定
アイレム
6800円（税別）　4メガ

## 戦略シューティングの決定版！ PCエンジンに移植

### 訓練を経て実戦へ！

全8面のこのゲーム、最初の5面は訓練で残りの3面が実戦というおもしろい面構成になっている。
しかも、訓練の時には面ごとに敵を倒した率が％で表示され、5面を終了した時点で平均が90％より低いと、とっても難しい補習面をプレイしなくてはならないというのも新しい試みだ。
この厳しい訓練を抜けると実戦が待っている。舞台を宇宙空間に移して、訓練以上に激しい戦闘が待っているぞ。各種武器を使いこなして突破して行こう。

訓練はつらく厳しい。気を抜いたら死ぬぞ

90％がボーダーライン。90％未満は補習だ

### 自機はスピード変更可能

この『イメージファイト』の自機は移動スピードを4段階に自由に変えることができる。このおかげでザコキャラがちょろちょろ出現する場所では速く、また移動できる場所が狭いところなどではスピードを落として慎重に動く、といったことが可能になった。
さらに、スピードを変える時に自機の後部から出るバックファイヤーで敵を倒すこともでき、下に回りこまれた時などに有効だ。

スピードチェンジをすると自機の姿も少しずつ変わっていくのだ

後ろにきたらスピードチェンジのバックファイヤーで倒すのも手だ

### ポッドの使い方が生死を分ける

ポッドとは自機の右、左、下の3箇所に付けることができる攻撃支援アイテムである。赤ポッドと青ポッドの2種類があり、3個以上取った場合、自機のポッドはすべて最後に取ったのと同じになる。

#### 赤ポッド

赤いポッドは自機の動く方向の反対を向くという性質がある。つまり右に移動する時は左を攻撃してくれるというわけ。通常はこれ。

赤ポッドは自由自在に向きを変えられるところがミソである

#### 青ポッド

青ポッドは前方の攻撃のみで赤ポッドのように向きは変わらない。前方に固い敵がいる時やボスキャラなどに特に有効だぞ。

青ポッドは向きが変わらない分、前方に攻撃が集中できるのがウリ

#### ポッドシュート

ⅠとⅡのボタンを一緒に押すと自機の左右に付いているポッドが前に飛んでいく。これが「ポッドシュート」だ。入口が狭い場所などで中に向かって撃ち込んで使うと効果は絶大で、中に入ったポッドが敵をガンガン倒してくれるぞ。

勢いよく飛んでいく左右のポッド。自機を動かして誘導もできる

# 自機の武器は9種類 状況によって使い分けよう

自機の武器は全部で9種類。すべてパウボックスの中に入っており、自機の頭部に装着される。

敵の弾に当たったり、壁などの障害物に当たったりすると壊れてしまう。

また、武器の共用はできないので1つ何か武器を装着している場合は、1回敵の弾や壁に当てるなどして武器を外してから他の武器に変えなくてはならない。

ボスに特に有効な武器や難所を抜けるのにかなり役立つ武器があるのでうまく使い分けていこう。

## Vバルカン

前方のV字方向に弾を発射する武器でポッドが付いていれば前からくる敵には圧倒的な攻撃力になる。使い易い武器である。

○見よ！ この攻撃力！ ポッドと合わせて使えば威力増大である

## サイド

自機の左右に弾を発射する。連射ができずいまひとつ攻撃力に欠ける。左右に砲台のある場所などで活躍できる。ポッドは必需品だ。

○横が攻撃できる唯一の武器。でも赤ポッドがあれば必要なしだね

## 反射ボール

壁に当たると跳ね返る弾を前から2方向に撃ち出す武器。使える場所は限定されるが連射が効くのでけっこう役に立つぞ。

○こういう場所で抜群の威力を発揮する。壁のないところでは使えないぞ

## 7ウェイバルカン

前方に一度に7発の弾を扇状に撃てる武器。連射は効かないが、その分、弾自体の破壊力が強い。広範囲の敵を一気に倒せる。

○このアイテムがでるのは実戦に移ってから。訓練を突破しないとだめだ

## リングレーザー

輪の形をしたレーザーを広範囲に撃つ武器。その武器の破壊力がかなり高いためゲーム前半ではかなり役に立つ武器である。

○前方を広範囲にカバーしてくれる。序盤戦の必需品といえるだろう

## ドリルレーザー

前方に強力なレーザーを発射する。真っ直ぐ飛ぶので敵を狙いやすい。固い敵には効果抜群だが赤ポッドがないと戦いは厳しいぞ。

○なかなか使う機会が無いが、その威力はあなどりがたい武器だ

## サーチレーザー

敵を見つけるとその方向に直角に曲がって敵を倒す強力なレーザー。非常に使える武器なので見つけたらすぐに装着しよう。

○敵を見つけると曲がるレーザー。こんな武器を待っていたのです

## サーチミサイル

敵を追尾する誘導ミサイルを発射する。サーチレーザーと違ってこれはミサイルが敵をずっと追っかけて行くのが特徴だ。

○勝手に敵を追っかけるミサイル。これも楽できる武器ではある

## バリア

攻撃ボタンを押し続けることにより、リング状のバリアを前方に発生させる。ただしバリアを張っていると攻撃ができないのが欠点。

○バリアを張れるのは助かるが攻撃できないのはちと、苦しいぞ

## アイテムは パウボックスの中

ポッドや武器のパーツはパウボックスと呼ばれるケースの中に入っている。弾1発で破壊でき中からアイテムを出すぞ。

自機が武器を装着していて安全に武器を変えたい場合、パウボックスの中身があらかじめわかっているならそのままパウボックスに突っ込むだけで武器が変えられるぞ。これもテクニックの一つだから、覚えておこう!!

○この中に様々なアイテムが入っているのだ

○自機の武器を壊さないと武器が変えられない！

○ちゃんとアイテムを取っておかないから、こんなひどい目にあうんだ。強力な武器は出現場所を覚えよう

○おおっ！ 右側にアイテム群がある。自機に武器は付いてないから、ここは慎重に考えて武器を選んでいこう。ポッドの色も考えて

# まずは1面から4面までを紹介する

## STAGE★1

さあ、訓練の開始だ。ステージ1は敵基地の上空が舞台になっている。美しい海の上からスタートして森の中にある敵の基地へと向かって行く。

まだ1面だというのに誘導ミサイルを撃ってくる敵や誘導レーザーを撃ってくる敵など、気を抜いて戦っているとすぐにやられてしまうぞ。訓練とはいえ厳しいのだ。

いきなり敵の誘導レーザーの攻撃！　まさに予断を許さない戦いだ

海上での死闘。敵は誘導ミサイルを撃つ強敵ビジランテだ！

バースは自機をちゃんと狙って弾を撃ってくるぞ

ここがどうやら敵基地の上空のようだ。当然敵の攻撃も激しいので注意せよ

## STAGE 1▷ボス LINDA

ステージ1のボスは「リンダ」だ。スクロールが止まったとおもいきや前から巨大なリングレーザーが回転しながら飛んでくるぞ。このリングレーザーには欠けている部分があるのでそこから中に入り込み隙を見て脱出し、次のリングレーザーの中に飛び込みつつ戦うことになる。レーザーの中にいる時は弾がレーザーに当たってリンダに届かないので長期戦になるぞ。もっと簡単に倒せる方法もあるがそれは秘密にしておこう。

リングレーザーの中に入る。こんなでかいレーザーなんてずるい

苦戦を強いられたものの、何とかボス・リンダを撃破。1面からこの難しさ、どうにかしてよ

レーザーの隙間を縫って本体を狙え！

## STAGE★2

ステージ2では巨大戦艦との対決が待っている。

いきなり下から出現してくる戦艦アルマダやその側面にびっしりと各種砲台を装備し、さらにハッチからは次々と戦闘機を発進させてくる巨大戦艦ダイナソアが圧巻だ。ダイナソアは破壊不可能なのでうまく砲台を破壊して突破だ。

巨大戦艦のエンジン。本当に巨大

母艦ダイナソアから続々発進する戦闘機たち。そんなにくるなっ

これは最悪の事態。左右から挟まれた。赤ポッドを生かして攻撃

下から突然現れる戦艦アルマダには赤ポッドで応戦しよう

中型戦艦アルマダは放っておくと自機によってくるので危険だ

## STAGE 2▷ボス JURRY

巨大な四角い体にびっしり砲台をくっつけた「ジュリー」がステージ2のボスだ。

ジュリーは厄介なことに前方からの攻撃を一切受け付けない。したがって赤ポッドを使って右か左、または上から攻撃することになる。青ポッドの場合ほとんど勝ち目はないのでジュリーと戦う前には必ず赤ポッドを装備しておこう。

さらにこいつの砲台は破壊してもしばらくすると復活してしまうとんでもないものなので砲台を破壊したら連射で勝負をつけよう。

青

青ポッドでの攻撃は自殺行為だ

赤ポッドなら正面以外から攻撃

赤

全身砲台野郎ジュリーを撃破した。赤ポッドは必需品だ

## STAGE ★ 3

ステージ3は敵に占拠された資源採掘場跡が戦闘の舞台。

ここは地形に起伏が多く複雑になっているのでなるべくスピードは控え目で進もう。

突然前から突っ込んでくるイン石や長距離レーザーで攻撃してくるバメラなどが登場。さらに地形に沿って色々な種類の砲台がびっしりと設置されていて難易度はかなり高くなっている。1度やられると復活は難しいぞ。

目の前にはレーザー砲台が出現。危なくてなかなか近付けないのだ

誘導ミサイルを撃つ砲台の嵐！

ぼけっとしてると下から狙われるぞ。360度すべてに気をくばれ！

危なーい！　目の前から巨大イン石が飛んできた。さっと避けよう

イン石だ!!

## STAGE 3 ▷ ボス MICHAEL

ステージ3のボスは「マイケル」。こいつの攻撃は自機めがけて曲がってくるレーザー。それも12の銃口から次々と撃ってくるからたまったものではない。しかもこのレーザーが弾を通さないからさらにたちが悪い。はっきりいってここではまる人が多いと思う。

業務用のマイケルには安全地帯があったがPC版には使えないので、ここはレーザーをかいくぐって倒すしかないようだぞ。

前方からマイケル出現。一列に並んだと思ったら

次々とレーザーを撃ってきやがったぞ。にげろ！

うおーっ！　さらにレーザーが曲がる曲がる。この強敵マイケルを倒すのは至難の技だ

## STAGE ★ 4

ステージ4は軌道エレベーター内部を上昇しながら戦うという設定だ。

特に行く手を阻む電磁網には要注意。赤ポッドがないとはまる可能性もあるぞ。

ここまでくると敵の攻撃もとても強力になってくる。こちらも強力な武器を装備して立ち向かおう。訓練終了までもう少しだ！

左右から放物線を描いてミサイルが降ってくる

こういう感じでポッドシュートできればグッド

狭い通路ばかりなのでスピードは低めでいった方がいいぞ

電磁網をこわせ！

電磁網はリングレーザーがあると楽に壊せるのだ

## STAGE 4 ▷ ボス BOY

ステージ4のボスは「ボウイ」。頭上から巨大なミサイルをぼろぼろと出してくる。ここはボスがでてくる前にまわりの電磁網を破壊しておかないと左右に動けず巨大ミサイルの餌食になってしまうぞ。

ミサイルは破壊できるが固い。前方への攻撃力が勝負だ！

ボス・ボウイの登場だ。出現した途端に

固いミサイルをバカスカ撃ってくるのだ！

ミサイルの嵐

青ポッドの方が楽に倒せるはずだ

ミサイルをよけまくって何とか赤くしたぞ。もう少しだ

New Special 業務用で大反響を呼んだゲームを完全移植

「仮面の精」の力を得て立ち上がったリックが全7ステージを進む期待のアクションだ

# SPLATTERHOUSE
スプラッターハウス

4月3日発売予定
ナムコ
6800円(税別) 4メガ

## 横スクロールで進む戦慄のホラーアクションゲームだ

業務用で気持ちの悪いグラフィックと、ホラー映画顔負けの演出で好評だった怪奇アクションゲーム『スプラッターハウス』がいよいよPCエンジンに登場だ。

嵐の夜、悪魔の館に迷い込んだ主人公リック。「仮面の精」によって得た強靭な肉体とみなぎる力で、捕らわれの身となっている恋人ジェニファーを救い出せ！

⇧この館が恐ろしいモンスター達のはびこるスプラッターハウスだ

## グロテスクなモンスターたち

実際のところ、このゲームの主人公ではないかと思われるくらい個性的なモンスター達。おぞましい体液を吐いて攻撃してくるストレッチデッド、リックが近付くと突然水中から飛び出してくるウォーターデッド。イビルドッグにいたっては、モンスターを倒すとその死肉を食いに現れ、リックがちょっとでも攻撃すると、どこまでもしつこく追いかけてくるいやらしい奴だ。

⇧体液を吐き出すストレッチデッド

⇧吊るされているトユウーチャーデッド

⇧死肉をあさりにきたイビルドッグ。こいつを怒らせるとやっかいだ

⇧水底の沈殿物に命が宿り生まれたモンスター、ウォーターデッド



## 罠も随所に仕掛けられている

スプラッターハウスはただ敵を倒していけばクリアできるような、なまやさしいゲームではない。トラップがステージのあちこちに隠されているのだ。例えば地面から飛び出してくる地ヤリ、破壊不可能な水針球、ステージ3では、橋の上の水たまりに1歩でも足を踏み入れると、ウォーターハンドによって地下面へと引きずり込まれてしまう。これらは、タイミングをはかりジャンプでかわそう。

⇧侵入者よけに、地面から飛び出し引っこむことを繰り返す地ヤリ

⇧おや、水たまりが動いているぞ？

⇧水針球はどんなに攻撃を加えても破壊することはできない

手が……!!

⇧し、しまった。突然現れたウォーターハンドに捕らわれ、水の中に引きずり込まれる！

# 過激なアクションでモンスター軍団を打ち倒せ！

アニメーションパターンも豊富なリックのアクション。通常はパンチとキックで攻撃を加える。そして、操作は難しいのだがスライディングキックをマスターすれば1度に多くの敵を倒せるし、攻撃力も2倍になるぞ。

さらにステージに落ちている武器を拾うことにより、多彩な攻撃を加えられるようになる。スパナ、銃、石、モリは離れた敵にダメージを与えることができるが、これらは使える回数に制限がある。角材、ナタはエリア内ならばずっと使うことができるぞ。

⭘アイテムを使えば攻撃力は2倍になるぞ

⭘角材でモンスターをおもいっきりぶん殴ってやれ

⭘力強く振りきった主人公リックの勇士だ

## 操作方法

| しゃがむ | うしろを向く | パンチ |
|---|---|---|
| アイテムを拾ったりするのに使う | 壁にあるアイテムを取ったりする | リックの一番基本となる攻撃がこれだ。Ⅱボタンで繰り出す |

| キック | ジャンプ |
|---|---|
| 背の低いモンスターなどにとくに有効。しゃがんでⅡボタンだ | 敵やトラップをかわす重要なアクションだ。Ⅰボタンで行う |

| ジャンプキック | スライディングキック |
|---|---|
| ジャンプ中にⅡボタンを押せばOKだ | こいつを使いこなせれば、かなり強力な攻撃ができるぞ |

## 攻撃アイテム

| 角材 | スパナ |
|---|---|
| 敵を叩き飛ばす。一番最初に手に入る武器だ | スパナを投げる瞬間、1回限りだが遠くの敵を攻撃できる |

| 銃 | 石 |
|---|---|
| 銃は8発しか弾数がないので、よく考えて使おう | 道端に転がっている石だって立派な武器になるんだ |

| モリ | 黄金のナタ |
|---|---|
| 壁に立てかけてあるモリ。うしろを向いて取れ | モンスターをザックリと叩き斬れば、気分爽快 |

## 敵キャラのつぶれ方も様々だ

『スプラッターハウス』の魅力は、まだまだこんなものじゃない。なんと、攻撃方法によってモンスターのつぶれ方まで、グラフィックが異なるのだ。ここではゲーム中一番出現回数の多いデッドマンを例に挙げて紹介しよう。

ぐちゃ／という効果音とともに体液までも飛び散らし、崩れ去っていくデッドマン。ホラーファンならば涙なくしては見ることができないはず。同一キャラのやられ方のグラフィックが、こんなに多くある他のゲームは存在しない!?

⭘パンチを受けるとその場に崩れていく、哀れなデッドマン

⭘角材で殴り飛ばすと、壁に叩きつけられ張りついたようになる

⭘色違いもあるデッドマン。まだ一応は人らしい形は残っているが、次の瞬間には無残にも砕け散る運命にある

⭘画面の外までもはじき飛ばされそうな勢いだ

⭘ここまで派手に粉々になると、デッドマンかどうか分らなくなる

# ステージ3までをマップに沿って紹介

全7ステージ中の序盤戦、3ステージまでを徹底的に紹介しよう。どのステージもザコ、ボスを問わずに個性的な奴らばかり。さらに、めまぐるしく変化する展開、待ち受けるトラップは、他のアクションゲームとは一味も二味も違っている。美しくも不気味なグラフィックに見とれていては到底さきに進めないぞ。

今回はマップに沿って、敵、トラップ、アイテムを紹介しているので、プレイヤー諸君は大いに参考にしてほしい。

↑下から突き上げてくる地ヤリ

↑落とし穴にはまってもダメージを受けてしまう

## ステージ1

最初のステージは、スプラッターハウス別館の地下牢から始まる。途中出てくる地ヤリの出現位置を憶えてしまえば、モンスターの攻撃もまだまだ緩やかなので、楽に進められるはずだ。ここでリックの操作をマスターしてしまおう。ボスのボディイーターは死肉を食らい化物となった、ヒルの一種だ。常に死肉の中に身を潜め、突然リックに襲いかかってくる。その力は強力で、一度食らいついたら、振りほどこうとしてもなかなか離れてはくれない。しかし、攻撃に失敗するとあわてて引っ込む臆病な一面もある。

↑角材を手に入れた。デッドマンに1発おみまいしてやれ

↑ストレッチデッドが2匹続く。体液には触れるなよ

## ステージ2

次なるステージは拷問部屋だ。モンスター達は鎖につながれたり、吊されたりと痛々しい姿になりながらも攻撃してくるのだ。そして地下水路のエリアへと続く。このエリアでは、破壊できないキャラが出現するので注意が必要だ。

右ページの写真を見ても、どれがボスだかわからないだろうが、なんとこの部屋全体がボスキャラなのだ。飛び回る様々な家具を一つずつ、丁寧に倒していこう。

↑トゥウーチャーデッドが2匹続く

↑スパナが落ちている。見逃すな

## ステージ3

ステージ3は別館から、本館へ続く小道を進んで行くことになる。ここからはイビルドッグなどの新しいモンスターも登場し、難易度も高めになっている。途中の橋の上のウォータハンドに捕まると、地下水路に連れ込まれてしまい、かなりきつい展開になってしまう。ボスはチェンソーの使い手ピギーマンだ。こいつはかなりカタい奴なので、苦戦を強いられるだろうが、銃をうまく活用することにより、必ず倒せるぞ。がんばれ！

↑仲間の死肉までも食っているイビルドッグ。銃で一気にかたづけてしまえ

↑後悔先に立たず、こうなってからではもう遅い

↑ウォーターデッドがワラワラと出てきた

**BOSS ボディイーターズルーム**

⬅➡コウモリの化物バッドが飛んできた

⬅まだ安心するな!! トップヘビーは首だけでも攻撃してくる

⬅ボディイーターに食いつかれぬようキックを繰り返し蹴散らせ

⬅階段を降りれば地下水路に突入だ

⬅ウォーターデッドが現れた

⬅水針球はジャンプでかわせ

⬅ざまあみろ、叩き飛ばしたぜ

⬅部屋全体が敵という異色なボスだ。部屋に置いてあるイス、ナイフ、壁の絵などが、次から次へと襲いかかってくる。ナイフは小さいので攻撃しづらい

**BOSS ポルターガイストルーム**

**BOSS ピギーマン**

⬆色違いのモンスター、グリンデッドマン。ノーマルのデッドマンより耐久力が上がっている

⬆石を取りハンキングデッドに、思いきり投げてやれ！ 離れて攻撃すれば、モンスターの体液によりダメージを受けることがなくなる

⬆どこかで見たことがあるようなピギーマン。弾を８発撃ちこんでも、ピンピンしている。こいつは不死身なのか？

NEW

## 宇宙海賊ソル・ビアンカの冒険活劇!!

宇宙船ソル・ビアンカを操り宇宙を駆け巡る5人の美女。失われた帝国の秘宝を求め5人の活躍を描く「ソル・ビアンカ」

# SOL BIANCA

ソル・ビアンカ

3月上旬発売予定
NCS
6200円(税別)CD-ROM²

## 宇宙船ソル・ビアンカと5人の美女の物語

このソル・ビアンカは7つのシナリオからなり、ストーリーに重点を置いたRPGだ。7つのシナリオのうち3本がロングストーリー、2本がミドルストーリー、残り2本がショートストーリーになっている。シナリオの順序もプレイヤーの行動で順番が入れ替わる。

ストーリーの途中にはアニメを盛りこんで、ヴィジュアルも十分に楽しめるゲームになっている。

ゲームの舞台になるのは宇宙。シナリオによって、目的の惑星へ降下、冒険の旅が始まる。

### 5人の宇宙海賊が主人公

ゲームの主人公となるのは5人の美女。宇宙船ソル・ビアンカ号を操り宇宙を駆け巡る宇宙海賊だ。エイプリルをリーダーに、フェブ、ジャーニー、ジュン、メーヨの5人。年もはだの色も髪の毛の色も違う彼女たちが主人公となって進んでいく。

ゲームの基本はRPG。画面では、5人がパーティを組み5人が連なってフィールドを移動する。彼女たちを操って宇宙のどこかにある秘宝を探しだせ。

○シナリオとシナリオの間に5人の顔が

○ソル・ビアンカのコクピット内の5人

### アニメを含みながら進むストーリー

ストーリーのオープニングや途中のイベントなどでは、CD-ROM²ならではのアニメのヴィジュアルシーンが入る。声ももちろん入っている。ヴィジュアルシーンでは画面が横長になり映画のような雰囲気になる。このアニメのヴィジュアルシーンを見ているだけでも十分に楽しめるゲームだ。

○画面を見るだけで発進音が聞こえてきそうだ

○上の写真の続きなのだが、ゴウという爆音をたてて画面の上に消える

○この写真は本当はゆれている。敵の攻撃を受けたんだろうか？

○美しいグラフィックの宇宙船

### 宇宙船ソル・ビアンカ号

人類の科学が飛躍的進歩をとげ、宇宙を開拓し、その勢力は銀河の果てにまでおよんだ。本格的な宇宙時代の到来をみた人類の繁栄はとどまるところを知らなかった。しかし、文明隆盛の陰には常に争いがあった。強大な勢力をもつ植民惑星が次々と独立国家の名乗りをあげ、希望に満ちたフロンティア時代は終わりを告げようとしていた。銀河の覇者をたくらむ者は強大な軍事力を身につけ、勢力圏を増していった。惑星間の激烈な争いが繰り返され、巨大な戦艦が宇宙を駆け巡った。正義と秩序はこうして失われ、いま銀河は暴虐渦巻く暗黒の時代を迎えていた。

銀河暦2395年……この荒廃した時代をしり目に、彗星のように駆け抜ける純白の宇宙船があった。それが宇宙海賊船ソル・ビアンカ号だ。

○全長330mの宇宙船だ。宇宙的にみると決して大きくはないが、ゲームのもうひとつの主人公だ

○多重分子構造でコーティングされた純白の機体には最新の特殊駆動エンジンを装備している

# 宇宙海賊ソル・ビアンカのプロフィール

## フェブ

彼女の名はフェブ。年齢23歳。普段は横柄で我がままで優柔不断、リーダーにはとてもふさわしいとは思われない。が、土壇場での状況を把握する力と洞察力は鋭く、最終判断力は他を圧倒する。服装のタイプはエレガンス。ムチを使っての攻撃が得意、射撃は比較的下手。

フェブには黒人の血が流れているんだろうか？

コクピットのフェブ

最年長だけに大人っぽい

## ジャーニー

彼女の名はジャーニー。年齢17歳。気分屋で何事にも斜に構えたがる癖があり、どこかアマノジャク。思いこみで行動したりもする。単細胞で過激であるが、それゆえに一番の人情家かも。一見、エイプリルの妹のような感じもする。服装はあまりこだわらない。飛び道具が得意。

一見エイプリルの妹のような感じのするジャーニー

エイプリルのキックに対し、ジャーニーはパンチで対抗だ！

何か自慢げな表情をしているジャーニー。得意なバズーカを持っている

## エイプリル

彼女の名はエイプリル。年齢20歳。直情型で行動力があり、普段はリーダーシップをとっている。リーダーとしては口うるさく、時にメンバーに煙たがられる。しかし何でもソツなくこなす優等生タイプなので他の者は一目置かざるをえない。

エイプリルは、さすがリーダーシップをとってるだけあって、男まさりで気が強そうだ。服装もスポーティなものを好んでいる。戦闘に関してはオールマイティで、とてもたのもしいキャラだ。

いつもはリーダーシップをとるエイプリル

エイプリルのアップ

強烈なキックがさく裂!!

## ジュン

彼女の名はジュン。年齢14歳。一見普通の女の子なのだが博学でデータ処理能力に優れ、いつでも客観的に物事を観察する。無口で知的なイメージもあるが服装はブリッコスタイルを好む。小道具の攻撃が得意。

ジュンの横顔のアップ

なにかうれしいことがあったのか。この子は日系人ぽい女の子

このかっこうからは想像できないほど博学

## メーヨ

彼女の名はメーヨ。年齢10歳。最年少の彼女は、明朗快活で好奇心旺盛。おしゃべりでどんな話にもすぐ首をつっこみたがる。それでいていつも最後は支離滅裂になってしまう。服装の趣味はメチャクチャ。戦闘能力には特色はないがメカには強い。

やっぱりあどけないメーヨ。でもメカには強いゾ

明朗快活なメーヨ。この子がいればニギヤカに

泣き笑いの激しいメーヨ

# 物語の舞台は辺境の惑星ザーン

シナリオ１のストーリーをすこし紹介しよう。

失われた帝国の秘宝を求めるソル・ビアンカ一行は、襲撃した輸送船の積荷から重大な情報を入手する。その情報とは、星間総合企業・ローデリアコンツェルンが超古代文明の遺跡を極秘に輸送しているという。その輸送船がディグラス星域にあるザーンに不時着した。その遺跡が秘宝と何らかの関わりがあると予想したソル・ビアンカの一行は、一路ディグラス星域のザーンに向かう。

◯きれいに５人ならんだパーティだ

◯コロニー内、眼前の乗物のような物はナンダ？

## 惑星ザーン全体MAP

ディグラス星域は帝国領の辺境に位置し、現在のところ商業路も確立していない。ザーンは、地球のジュラ紀に近い環境で、将来の観光用惑星として期待されている星であった。ザーンには原住生物のフンババほか、各種の大形生物が生息しており、帝国の研究コロニーとハンティング用の施設がわずかに設置されているだけであった。

この惑星でストーリーは展開していく。右の図はザーンのMAPだが地形などはまだ公開できない。

◯コロニーの人から情報収集しよう

## ベースコロニー

ソル・ビアンカの一行が最初に訪れるのは、ベースコロニーだ。RPGゲームで最初にすることは普通情報収集なのだが、このゲームは自分が宇宙海賊であることを忘れてはいけない。つまり多少ウソをついても、悪いことを多少しても何ら問題ないということだ。まじめな勇者ぶってゲームを進めるのではなく、自分が宇宙海賊の気分でゲームを楽しもう。

◯女だからといってアマクみないで

◯ハンティングもできる観光用コロニーもあるらしい

◯勇者ならお父さんを助けるべきだけど…

◯私たちは宇宙海賊だヨ

## サイオニックビーストとは？

町の中を歩き回り人から話しを聞いているうちにこの星ではハンティングが楽しめる場所があって、ハンティング用の施設もあるらしい。

ハンティングの獲物になっているのはサイオニックビーストという聞き慣れない生物のようだ。サイオニックビーストについてはこのコロニーの長老がよく知っているらしいので彼の話しを聞こう。

長老の話しによると、サイオニックビーストとは超音波で人を狂わす恐ろしい生物で何人もの人が犠牲になっているという。

◯コロニーの長老ってどこにいるんだろう？

◯とんでもない生物だな

◯一度会ってみたいネ！

◯サイオニックビーストと私たちどちらが強いかヤッテヤる！

# 失われた秘宝を求めて冒険が始まる

ゲームの性質上ストーリーの説明が多くなったが、このゲームはRPGということも忘れてはいけない。

彼女たち5人には得意、不得意があり、彼女たちに合った武器、防具を装備しないとステータスが下がってしまうので注意しよう。各ステータスはレベルアップ時に好きなものを上げられる。

ESPなどは道具屋で買うのだがそのESPに見合ったレベルまでは使えない。

全員気絶してしまうとゲームオーバーとなって前にセーブをしたところから再スタートとなる。

などゲームシステムの方も充実している。さあ、これから失われた秘宝を求めて宇宙海賊の冒険が始まる。

## 武器店

武器店に入ると品名だけのメニューのほかに、カーソルのある物のグラフィックが画面の右上に出るようになっている。武器はそのキャラに合った物を選ばないとステータスが下がって、ムダな買物になってしまうので、各キャラの得意な武器をあらかじめ知っておく必要があるので注意しよう。



武器店のオヤジの顔も出るぞ

### メニュー

| バタフライナイフ | DCタンクトップ |
|---|---|
| B-LV-1 S-1 | |
| ヌンチャク | やすいTシャツ |
| B-LV-3 F-2 | |
| デリンジャー | バンダナ |
| F-LV-1 S-1 I-5 | |

## 道具屋

道具屋も武器店と同じくグラフィックが出る。道具屋では体力回復の薬などのほかにESPも買えるのだが、そのESPが使えるレベルにならないと使うことができないので注意しよう。使えるレベルなどはそのグラフィックの上にある数字でわかるようになっているのでここもしっかりとチェック。



こちらは女の子の顔だな

### メニュー

| アメ | ポズンクリーン |
|---|---|
| パワードリンクA | メディ |
| | E.S.P.LV.5 MP. 3 |
| サイコミンA | デポイズン |
| | E.S.P.LV.6 MP. 2 |

## 武器・防具は必ず装備

武器や防具などを買った場合は、必ず装備しよう。その際には必ずステータスをチェックすることを忘れないこと。せっかく高い武器などを買ったのにステータスが落ちてしまったら、ほかの人に渡してみてステータスの上がる人に装備しよう。



装備前のステータス



武器、防具を装備してステータスチェック



装備後ステータスがやや上がった

## 戦闘はこんな感じ

コロニーの外に出てフィールドを歩いていると敵と出会う。モンスターのバックには星が流れ、かなり美しい戦闘画面だ。

戦闘には「たたかう」と「めいれい」の2つがある。たたかうはステータス右に表示された攻撃をくり返し、めいれいは1人1人に別々な攻撃をめいれいできる。それがステータス右に表示される。



星がヒュンヒュンとぶ

めいれいで1人1人に攻撃の方法を選んで攻撃する

この画面で選んだ攻撃方法がステータス右のところに表示される

## ★こんな敵が出現する★

下の写真はゲームの序盤に出現する敵だ。大した敵ではないのだがやっぱり最初のうちは苦しめられるだろう。1人でも「気絶」してしまったらコロニーへもどって体力を回復しよう。

| たんさいぼう | アント | ビー |
|---|---|---|

※画面は開発中のものです

NEW

## NECアベニューからオリジナルシューティングゲーム登場

# DOWN LOAD
ダウンロード

今までのアベニューはこのゲームをつくるために移植をしていたのか、と思わせる痛快シューティングゲームだ

発売日未定
NECアベニュー
価格未定／4メガ

## 近未来の東京が舞台のシューティングゲーム

2099年の東京で繰り広げられるコンピュータウイルスとの戦いを描いたハードなシューティングゲームがNECアベニューから登場だ。自機の多彩な攻撃、巨大なボスキャラ、アニメーションするビジュアルシーンなど、どれをとっても完成度の高いゲームに仕上がっている。

○これがシドの乗るバイクだ。このバイクと一体になって戦う

○この激しい攻撃!! 君はこれを切りぬけることができるか?

○コンピュータユニットの内部。ここでの戦闘がこのゲームの見せ場だ

### ダウンロードとは?

2099年、国家は経済的に破滅した。そして世界はいくつかの巨大企業によって支配されていた。それらの企業は"会社"と呼ばれ高度にシステム化されたコンピュータネットワークで統一された社会を形成していたのだった。

また一方ではすぐれた人間の脳をコンピュータにニューロメモリさせて永久的に保存することに成功した。これを"DOWN LOAD"という。人間は"DOWN LOAD"によってコンピュータのなかで永遠に生きることが可能となったのである。この"DOWN LOAD"に関する様々なトラブルを解決するのがサイバーダイバーと呼ばれる者達である。サイバーダイバーはコンピュータユニット内部に直接侵入することができる。そしてトラブルの原因を排除する。シドはA級ライセンスを持ったサイバーダイバーだ。

○シドはスゴ腕のサイバーダイバー

### ビジュアルシーンも満載

このゲームは全6ステージで、各ステージをクリアしていくごとに1本のストーリーを追っていくことになる。そして各ステージの終わりには美しいビジュアルシーンが待っている。その中で様々な事件に巻き込まれながら、敵の正体を知ることになる。オープニングのシーンでは、いきなり「ドキッ」とさせられるだろう。また、シドがコンピュータユニット内部に入っていく部分の演出は見ものだ。

○カードとは思えないグラフィック

○シドがバイクと一体になるシーン

### ボスキャラは11体も登場

各ステージに登場するボスキャラは全部で11体。ボスキャラは驚くほど大きくて固い。そして鬼のように激しい攻撃をしかけてくる。最初のほうに出て来るボスだからといってあまくみていると、とんでもないめに会ってしまうぞ。気を引き締めて戦いを展開していこう!!

○画面半分を覆い尽くそうかというくらい巨大なボス

○ボスの攻撃は例外なくすさまじい。思わず逃げ場がなくなってしまう

○いくらボスが強大といっても確実にパワーアップしていけば勝てる!!

# 今度の敵は手強い、だから武器もパワーアップ!!

プレイヤーは、主人公"シド"の乗る武装バイクを操り未来の東京に巣くうコンピュータウイルスをやっつけるのだ。この強大な敵に対して、プレイヤーには強い武器が5種類もある。武器の選択は各ステージの初めに行う。どの武器を選ぶかによって戦いも大きく変わっていく。

○武器選択画面。ここでパスワードも表示させる。忘れずに書き写そう

○これがパワーアップカプセルだ。確実なパワーアップがクリアの条件

○通常武器と特殊武器を使いこなせ。同時に使って攻撃ということも必要

## 様々な武器を使い分けろ

戦いのメインの武器となるのが通常武器である。通常武器にはビームバルカンとレーザーカノンの2種類がある。ゲーム中に出てくるパワーアップカプセルを取ることにより、最高5段階までレベルアップすることができる。ビームバルカンは多方向に撃てるようになり、レーザーカノンは発射されるビームの数が増えて攻撃できる範囲が広がっていく。またレベル5の状態でパワーアップカプセルを取るとダメージを回復させることができる。しかしダメージを受けると1レベル、パワーダウンしてしまう。通常武器にはオート連射機能がついているので、連射が苦手という人も大丈夫。

## 武器を知ることが勝利のカギ

特殊武器には3種類ある。通常武器とうまく使いあわせることによって戦いを有利に展開することができる。しかし、それぞれ使用回数が決まっているので気をつけよう。特殊武器を簡単に説明すると、チェイサーはホーミングミサイル、クラッシャーは破裂弾、エナジーはバリアだ。

○武器の使い方を知るのは当然としてどの面でどの武器が有効か考えろ

## 通常武器

### ビームバルカン

ビームバルカンはレベルアップしていくごとに多方向に攻撃することができるようになるので1度にたくさんの敵を倒すことができる。ビームバルカンはレベルアップしてこそ、その性能をフルに発揮することができる。

レベル1　レベル4　レベル2　レベル5　レベル3

ボスにはあまり向かないがザコにがぜん威力を発揮する武器

### レーザーカノン

レーザーカノンは威力が強いうえ、敵を貫通していく。そのため列を成してくる敵を一掃することができ、ボスとの対決には絶大な効果をもたらす。だが敵にまわりこまれるとつらいので早めに敵を倒すようにしよう。

レベル1　レベル4　レベル2　レベル5　レベル3

貫通力のある武器。ザコには向かないがボスにはかなり有効だ

## 特殊武器

### チェイサー

ホーミングミサイルを2発同時に発射する。かなりの威力があり、使用弾数は80発。

○俗にいう誘導弾である

○ボスにもそれなりに使えるがザコから逃れるために使うべきだ

### クラッシャー

①ボタンで破裂弾を発射。もう1度①ボタンを押すと8方向に破裂する。使用弾数は10発。

○あまり役に立つとは思えない武器

○使い方が良く分からない武器なのでそこが意外と盲点となるかも

### バリア

バリアである。①ボタンで防御する方向を変えることができる。50発の弾を防ぐことができる。

○使いようによってはかなり使える

○玄人好みの武器なのであつかいづらいかも知れないが一番使える

# これが"SYD"の活躍するステージだ!!

　このゲームは各ステージの背景が非常に凝っていて素晴らしい。近未来のビル街をはじめ、海、洞窟、宇宙、コンピュータ内部とバラエティに富んでいる。
　ゲームは、何者かのワナで警察から追われることになったシドが捕らわれているパートナーを救い出すために警察に殴り込むところから始まる。

グラフD　30
エリアC　レベル5
サーチ中

オープニングは何者かがシドについて調査しているところから始まっている

目が覚めると、相棒のディーバから仕事の依頼があったという通信が入っていた

ビジネスよ　UNITへの
サイヴィング　ギャラは
50万アジアクレジット

きやがったか　とりあえず
ここはヤバイな

そこに臨時ニュースが入ってくる。シドとディーバが指名手配されていた。何者かのワナにはまったのだ

## STAGE1 ポリスステーション

　ステージ1は警察の防御マシンのなかを駆け抜ける。さすが警察の防御マシンだけあって、激しい攻撃をしかけてくる。このステージでは敵が後ろからやってくることが多いので気をつけよう。またポリスステーション内部侵入してから攻撃の激しさが増すので気を引き締めていこう。このステージには3体もボスが出現する。それぞれが強敵だ。ここをクリアするとパートナーを救出できる。

高速道路を走っているかのようだ

まさに高層ビル街をかっ飛んでる感じ

### ボスキャラ

　ボス3体に共通していえることは、ある程度破壊していくと激しい反撃をうける。最後の方には、ホーミングミサイルを雨のように撃つので最後まで気が抜けない。相手のを動きをよく見て攻撃のパターンをつかめ。

攻撃はキツそうに見えるのだが、実は弱い

コイツはおもに足などに攻撃をしぼれ!!

まるでICカードを彷彿させてくれるボス

STAGE1-2

STAGE1-3

## STAGE2 ポリスユニット内部

　ステージ2は、ポリスユニット内部でポリスステーションを操っているヤツを倒すんだ。そのためにシドはポリスユニット内部に侵入することになる。いよいよサイバーダイバーの本領発揮というわけだ。このステージはコンピュータ内部での戦いが展開する。そのため、いままでみんなが体験したことがない戦いを目にすることになるだろう。ここをクリアすると物語は新たな展開を迎える。

内部の敵はわけの分からない奴ばかりだ

### ボスキャラ

　ステージ2のボス・レッドピクルスは、1度破壊されると3つに分裂してプレイヤーを襲う。

最初は足を1本ずつ消すだけだが…

武器の使い方を知るのは当然としてどの面でどの武器が有効か考えろ

STAGE2-1

STAGE2-2

## STAGE3 海底へ

ステージ3は、海底基地を目指して海を駆け抜ける。このステージの前半は、ステージ1で登場した防御マシンが再び登場する。しかし、ステージ1の時とは比べようがないくらい攻撃は激しくなっている。中盤には海に出るが、海から現れる敵は動きが読みにくい。1体1体確実に倒していこう。

◯海にでてくる敵はとにかくしつこい。画面外からでも弾を撃ってくる

### ボスキャラ

ステージ3前半のボス・ハンサムボーイは塔のような形をしている。このハンサムボーイ攻略が前半戦最大の難関だ。まず、下の5層に分かれている部分から破壊していく。敵の3方向に発射される弾をよけながら内部を攻撃。そして頭の部分を破壊すれば海底基地への道が開ける。頭の部分へ攻撃する時には海面の方へ逃げることはできない。

◯まるで工場の煙突の様なステージ3のボス。コイツは下の砲台を全て破壊したら、上部を攻撃だ

STAGE3-1

STAGE3-3

## STAGE4 フジベース

ステージ4は、海底基地内での戦いが繰り広げられる。基地内にはたくさんのトラップが待ち構えている。防御シャッターが侵入者をさえぎっていたり、数多くのレーザーが待ち受けていたり、基地内は難所だらけだ。このステージはまさにみんなのウデの見せどころだといえる。

◯フジベース内部は電脳世界。様々な敵と仕掛けのオンパレード

### ボスキャラ

ステージ4の最後のボス・キッドナッパー(写真右)は上半身と下半身に分かれて攻撃してくる。

◯蟹とイモ虫が合体した様な敵だ

◯コイツの攻撃方法は主に弾をバラまいてくるのだが、スキをついて自機めがけて頭を飛ばしてくる

STAGE4-1

## STAGE5 宇宙空間

戦いの舞台はなんと宇宙に移される。すごい速さで飛来してくる隕石群をよけながら進んでいくことになる。隕石を破壊すると4方向に飛び散る。

ボスは、ファットマンだ。上下から触手をのばしてくる。本体と触手の接続部分を破壊しよう。触手の動きが止まる。そして、ミサイルを避けながら中央部を破壊だ。ファットマンを倒すと最後に壊したはずの触手が再び現れる。

◯宇宙空間は弾よけが命

◯ただ一言、触手に注意

## STAGE6 ラストステージ

いよいよ最終ステージだ。ここでもう1度コンピュータ内部に侵入する。さすが最終ステージだけあっていたるところにワナが待ち受けている。ここでシドは意外な形である人物と再会することになる。このステージをクリアすれば全ての謎は明らかになる。

◯見かけはステージ2となんら変わりはないように見えるが、なかなかどうして手強い敵ばかりだ

◯細胞を撃つと分裂してしまうので早めに全滅させてしまおう

ちょっと変わったロボットシューティング

# PSYCHO CHASER
サイコチェイサー

ナグザットから発売されるこのゲームは、一風変わったシューティングゲーム。難度は超A級。キミは全ステージを無事クリア出来るかな?

4月上旬発売予定
ナグザット
5800円(税別)2メガ

## 主人公がサイボーグの超ムズシューティング

このゲームは、他にある戦闘機タイプではなく自機はサイボーグロボット。アクションゲームでは、自機がロボットというのは結構あるんだけどシューティングゲームではちょっと珍しいね。ゲームの方は、美しい背景の中を障害物を避けながら、敵を攻撃して進んでいくという超ムズの縦スクロールシューティング。自機の武器はパワーアップアイテムを取って変えていくのではなく、4種類ある武器をその敵などによって自分でチェンジしていくというシステム。この4種類の武器をその状況によって使い分けていくことがポイントとなる。

これが主人公ロボットのサイコチェイサーだ。スレンダーなボディ!!

移動時はちゃんと歩行するのがわかるかな?

## 激しい攻撃をかわし突き進め

敵だけじゃなく障害物にはさまれてしまうとやられてしまう。強制スクロールなのでボケボケしてるとあっという間にゲームオーバーだぞ。敵キャラ、障害物をかわしてガンガン突き進め!

敵の攻撃はかなりキビシイのだ。バンバン撃っていけ!

ウヒャ〜、この敵の数を見てくれ。勘弁してくれ〜

装甲車の間にはさまれてしまうとアウトだ。注意しろ

## バンバン出るアイテムを取れ

パワーアップアイテムは計7種類。これらは敵を倒すことにより、出現する。結構バンバン出るのでどんどん取っていこう。ただ、ミサイル以外の武器のパワーアップは各ステージクリア後に振り分けていくものなので、取ってすぐ効果は現れない。障害物、敵キャラの攻撃をかわすには、スピードがないとかなりキツイものがある。ただ、逆にスピードダウンのアイテムもあるので、それだけは取らないように気をつけよう。他のアイテムはたくさん取ってもよい。

アイテムはかなり多めに出る。残さず取ろうね

無敵のアイテムを取るとキャラの色が変化する

## パワーアップアイテム

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 取れば自機が1UPする。特にこのゲームは難度がかなり高いのでこの1UPアイテムはかなりありがたいのだ | ズバリ無敵。一定時間無敵になり、敵に当たろうが関係なくなるといううれしいしろもの。キャラが赤く変化する | 取るとスピードが、1つダウン。スピードを取って速くなりすぎるということはないのでこれは取らないようにしよう | キャラのスピードがアップする。このゲームはスピードがないと命取りになる。最高3段階までスピードが上がる | 自分のキャラの横からミサイルが発射される。取ればすぐに撃てるようになり、最高6発までミサイルが飛び出す | 8個集めるとサイコエナジーが1コ増える。とにかく敵をバンバン倒して、取って取りまくるのだっ | これを取るとゲームクリア後に振り分けられるパワーアップポイント、つまりサイコエナジーが1コ増えるのだ |

# いつでも選択出来る4つの武器

4種類の武器は使いたいときにいつでも使えるという選択方式だ。選択は①ボタンを押すごとに、ファイアー、マルチウェイ、バスター、サンダーの順に変化する。これらは各ステージの状況、敵キャラの動きにあわせてチェンジしうまく使いこなしていこう。ただ、使いたい武器に変わるまで迅速に押さないと途中でやられてしまうことがよくある。迅速に切り替えられるようしておかないとダメだ。この武器選択方式がこのゲームの最大の特徴であり、一番の難しいところともいえる。

横方向は攻撃できない。こういうときは武器をチェンジ!

チェンジ!!

このバスターなら横方向もバッチリなのである。やったね!!

## 武器をうまく使いわけるのだ

パワーアップポイントは、各ステージをクリアした時点でパワーチップ、サイコエナジーを取った数によって決定される。ポイントは攻撃力をアップさせたい武器に割り振ることができるのだ。

各ステージクリア後このように

エナジーレベルを決める

初期の状態。最初はポイントがない

好きな武器を自由にパワーアップ!

## FIRE

有効範囲 ↑

前方一直線に炎が発射される。攻撃力が高く、前方からくる敵はパワーアップするとほぼ怖いものなし。なかでも対ボス戦には特に有効。ただ、横方向、特に後ろからくる敵には無防備だが、武器の中でも、一番使える武器といえるだろう。

前方からウジャウジャ現れるキャラには有効

レベル1では攻撃力はあまり高くないが

カタイキャラも楽に倒せるぞ

## MULTI WAY

有効範囲

パワーアップするごとに後方へ発射する弾が増える。さすがに後方からくる敵には便利だが、攻撃力が弱く、また前方からくる敵には危なくてしょうがない。後方からくる敵が来たときのワンポイントとして使う以外はあまりおすすめできない。

後方から敵キャラが現れたら、この武器に交換

これがレベル1。ちょっと見ためにも情けない

後ろから敵が出現したと思いきや、前からも。ピンチざんす

## BUSTER

有効範囲 ↔

自キャラの横方向に丸いレーザーを発射する。パワーアップするごとに輪がデカくなり、攻撃力が増す。障害物にはさまれた敵、ボスにはかなり使える。これもマルチウェイと同じく、ワンポイントで使おう。通常はファイアーでなんとかなるのだ。

この戦車はカタく、レーザーを撃ってくるゾ

敵が横にいる時はこれで

レベルも3になると、ここまでレーザーの輪がデカくなってくれる

## THUNDER

有効範囲 画面の敵全部

レーザーが発射されると、敵を追尾し、敵を捕らえダメージを与える。パワーアップするとレーザーが長くなり、攻撃威力が増す。しかし、ボスを追尾してくれないので、対ボスにはまったくといっていい程使えない。防御力の低い敵や敵の出現する数が少ないときに使おう。使いようによっては非常に便利な武器なのだ。

レベルが4になるとレーザーが長くなる

このサンダーは敵を追尾する。とても楽チンな武器

敵が少ない時にはかなりの効力を発揮する。使いわけろ

# 全6ステージ、5ステージまでを紹介!!

このゲームは、全部で6ステージでなりたっている。ステージ数は少ないのは各ステージがかなり長くなっているためだ。各ステージはそれぞれ特徴を持たせたつくりになっている。しかし、ステージごとに敵の攻撃はかなり激しくなって容易にクリアはできないゾ。ガンバレ!

こんな気持ちの悪い敵も出現

これは戦車が横になってるところ

## ステージ1

骸骨があちこち転がり、破壊された都市のようなステージ。最初のステージとはいえ、破壊された装甲車の障害物があちこちにあったりでかなり厳しく、敵もウジャウジャ出現し、攻撃もかなり激しい。後方からの敵も出現したりするので、武器の変更をまずこのステージで完璧にできるようにしよう。

このクレーターみたいなのも障害物だ

敵をやっつけることばかり考えていると……

自キャラめがけて突っ込んでくる、浮遊物体なのだ。先制攻撃あるのみ!!

移動せず、いつまでもボロボロ吐き続けるいやなヤツ。なんてヤツ

クネクネ回転しながら飛んでくる弱いザコキャラなのだ。スコアを稼ごう!!

この敵の数を見てくれ。助けてくれ～

### 中ボス ダーウィン

全6ステージのうち、中ボスが登場するのは、1、2、5の各ステージ。1ステージに出現するのはクモの形をしたダーウィン。口のようなところから3方向に弾を吐く。さして強くなく、自キャラのところまで迫ってこないので、真正面からファイアーでバンバン撃ちこもう。

決して油断してはならないが、まあ、倒せるはずだ。

よし、中ボスのおでましだ。ぶったおしてやるぜ～っ

この中ボスは、さほど迫ってこないので安心なのだ

### ボス ダーウィン

ステージ最後に出現するボスは緑色をしたダーウィン。形状は中ボスと同じだが、自キャラの方に迫ってくるという攻撃パターンをもっている。押しつぶされないように四方八方に移動しながら、ファイアー、マルチウエイ、バスターなど使いわけて攻撃していこう。またサンダーはなかなか命中しないのであまり使わないほうが無難。的確に武器を選択できるようになっていれば大丈夫だろう。

おっとこっちに迫ってきやがった。これはちょっと危ない

今度はボス、ダーウィンの登場。コイツもイッキに片付けてやる

け～っ、ここまで降りてきやがった。弾をかわして、撃つのだ

ステージ1 START

## ステージ2

神殿内部を思わせるようなステージ。破壊しないと進めない障害物や左右に転がりレーザーを発射する戦車などかなり攻撃もシビア。ステージ1でかなりパワーアップポイントを稼いでおかないと、キツクなってしまう。武器はファイアーがベストだろう。

○ほんとうに落ち着きのない戦車だこと

○ちくしょう、オレの邪魔をするんじゃない

### 中ボス ラストネガー

中ボスは、2体登場するラストネガーだ。こいつらは、誘導性のあるブーメランを投げてくる。

○投げてくるブーメランは破壊することができる

### ボス シェルブライア

ボスはシェルブライア。最初フタのようなもので覆われているが、発射口のようなところに撃ちこむと外装がはがれる。はがれると攻撃がかなり激しくなるゾ。弾をかなり大量に吐くのでうまく避けろ。

○こうやってあっちこっち移動して弾を撃っていると

○なんと外装が破壊される。次はマルチウェイで攻撃

## ステージ3

ステージ1、2とはうって変わり、青色の砂漠を思わせるようなステージ。出現する敵キャラも今までのメカっぽいものから、サンショウウオやアリジゴクのような形をしたものに変わる。自分のパワーアップ武器の弾が背景の濃紺に映えてとてもキレイなのだ。

○うようよ動くアリジゴクもどき

○自分の発射した弾がキレイ。敵キャラはなんか気持ちわるいけど

○ありゃ〜っ、これはどこかで拝見したことがあるな

○こいつはペタペタ動くさんしょうおもどきだ

### ボス ダウリア

とにかくデカイ迫力のボス、ダウリア。ガンガン迫ってくるし、羽をはばたせながら、ボロボロ羽を落としてくるというイヤなやつ。　羽にあたらないように根気よく撃っていくしかないのである。

○しかし、この羽の数をなんとかしてくれい!!

○どうやら、一瞬のスキをぬって攻撃するしかないな

## ステージ4

何かデカイ生き物の内蔵のようなステージ4。全体的にカタイ敵が多く、攻撃もハンパじゃない。今までのようにファイアー一辺倒じゃ苦しいものがある。四方八方から敵が出現し、ボロボロ弾を撃ってくるので各武器にパワーアップポイントを均等に割り振っておかないと大変。しかし、ここまででやっと4ステージ目。まだまだ戦いは永く続くのであった。

○このなんともいえないような生きものは左右にゆらゆら揺れている

### ボス ボイド

このステージのボス、ボイドはメチャクチャ強い。吐いてくる弾の数が半端じゃないのだ。このボイドは最初は黄色っぽい色をしているんだけど、ある程度ダメージを与えると青色に変化する。攻撃方法もレーザーに変化するぞ。

○いきなり出てきたと思いきや

○まだ死なないぞっ。コイツの放つレーザーはとても速いのだ

## ステージ5

要塞基地のようなステージ5。敵の攻撃もいっそう激しくなっている。ここまでくると武器もかなりパワーアップしているハズ。ここもやはり武器選択をうまくやらないとクリアは至難のワザ。おまけに中ボスのジギーはボスのようにやっかいだし、最後のボスもなにをか言わんやの強さときてる。

しかし、このステージをクリアすればエンディングももうすぐだ。

○いよいよここまできたか。ファイアーのレベルも4になった

### 中ボス ジギー

この中ボス、ジギーは3体で現れる。それぞれが三角の形を描きながら、移動して攻撃してくる。

○いったい、どこに逃げればいいの

### ボス イアル・ヌザク

サイボーグのようなデカボス、イアル・ヌザクだ。レーザーをバンバン発射してくるゾ。

○ボス。負けるもんか

NEW

4人同時プレイで熱く燃えろ!!

# FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90

フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90

今、乗りに乗ってるヒューマンから超リアルシリーズの新作が登場した。その第3弾はPCエンジン初のサッカーゲームだ。前作、前々作と同様に多人数同時プレイで燃えられるぞ。

4月発売予定
ヒューマン
5500円(税別)2メガ

## 4人まで同時プレイが可能のサッカーゲーム

一連のヒューマンのシリーズに見られるように4人までの同時プレイ可能なのがこのゲームの売りだ。ヒューマンのゲームを1度でもプレイしたことがある人ならばその面白さを説明するまでもないだろう。ヒューマンはこれまでにファイヤープロレスリングとF1トリプルバトルの2つのゲームを発表しているが、どちらも完成度の高い作品だった。今回のフォーメーションサッカーもその期待にたがわずプレイする者を熱くしてくれるゲームに仕上がっている。

これが第1弾のファイヤープロレスリング

第2弾のF1トリプルバトル。これも燃える

4人プレイ

対COMから4人同時プレイまで

2人プレイ

ヒューマンカップモードも2人可

同じパスコードで1人でも2人でもプレイ可能

日本以外を選ぶと最初の対戦国が日本となる

## プレイできるのは2つのモード

ゲームは2つのモードで構成されている。1つはエキジビションモードで対COMはもちろん、4人まで同時プレイが可能。もう1つはヒューマンカップモードで世界の強豪を相手に勝ち抜いてチャンピオンを目指す。こちらも2人まで同時プレイが可能だ。

PCエンジン初のサッカーだ

これがタイトル画面。サッカーボールがカーソルになっている

これが2つのモード。どちらもそれぞれおもしろい

ヒューマンカップモードではさらにコンティニューかどうかを選択

### コンティニューはパスコード

コンティニューはパスワードではなく、ユニークなパスコードなのだ。どこが違うのかと言うと、アルファベットや数字などの文字ではなくて8方向の矢印を入力する。一見ややこしそうだが文字を探す手間がないので便利。うれしい機能と言える。

これがユニークなパスコード

正しく入力すると見事ゴール成功

こうやって入力していくわけ

入力をミスるとシュートを止められる

# 16ヵ国のチームと5つのフォーメーションを使いこなせ

登場チームは全部で16。プレイヤーはこの個性あふれるチームを選択し5種類あるフォーメーションを駆使して戦うわけだ。ここにもヒューマンのヒューマンたるところが出ていると言えるだろう。ひいきのチームを選んで得意のフォーメーションが楽しめるのだ。

## プレイスタイルにも差がある

サッカー好きの人なら知っていると思うが、おおまかに分けてヨーロッパのチームはパスワークを駆使する組織プレイが主体、それに対して南米のチームは個人技を主体とした攻撃で迫る。

⭘南米は個人技を主体とした攻撃で迫る

⭘ヨーロッパのチームは、パスを回す組織プレイ

### これが精鋭16チームだ

| イタリア | ブラジル | オランダ | ソビエト |
|---|---|---|---|
| ITA | BRA | HOL | URS |
| ヨーロッパを代表する強豪。ゲームでも強い!! | 数多くのスタープレイヤーを輩出する南米の雄。 | ファンバステンらのスーパースターを擁する | ソ連ならではの組織プレイで守りが固い。 |
| **アルゼンチン** | **西ドイツ** | **デンマーク** | **イギリス** |
| ARG | FRG | DEN | ENG |
| 個人技を主体としたその攻撃は恐怖のまと。 | 代表的な組織プレイのチーム。パスワークで翻弄。 | 北欧圏で1国気を吐く強豪。守りが固い。 | 大英帝国の代表として出場。かなり手こずるはず。 |
| **スペイン** | **フランス** | **ウルグアイ** | **ポーランド** |
| SPA | FRA | URU | POL |
| イベリア半島からの出場。やはり組織プレイで攻撃。 | シャンペンサッカーの異名をとるそのプレイは華麗。 | 南米のチームだから個人技主体。少々小粒か? | 東側からの出場だ。プレイスタイルは小型ソ連。 |
| **ユーゴ** | **アメリカ** | **メキシコ** | **日本** |
| YUG | USA | MEX | JPN |
| 東側諸国からの代表。だがそれほど強くない。 | あまりサッカーが盛んではないだけに実力は……? | このチーム程度ではまだ足ならし。軽く一蹴できる。 | はっきり言って弱い。これで勝ち抜くのは大変。 |

## 使い分けが肝心のフォーメーション

フォーメーションサッカーの名のとおり、超重要な要素がフォーメーションだ。全部で5種類のフォーメーションがあって、ほぼ実際のサッカーに使われるモノと同じである。サッカーに詳しい人は理解できると思うが攻撃型か守備型のフォーメーションの違いによって試合の流れがずいぶん変わってくる。敵味方のチームカラーにあったフォーメーションを選ぶ必要があるだろう。前半と後半でフォーメーションを変えることができるので上手く利用しよう。

⭘とにかく点をとるには、まずゴールに人を集めろ

AUTO MODE
MANUAL MODE

⭘キーパーはCOMに任せられる

| 名前 | 陣型 | 特徴 | |
|---|---|---|---|
| 4-3-3 | | ⭘パスワークを使ってチャンスをつかめ | 最も典型的なフォーメーションだ。特徴としては、センターフォワードの左右に両ウィングがつく。だから通称スリートップと呼ばれている。ハーフ陣を上手に使えれば勝利も近い。 |
| 4-4-2 | | ⭘ハーフ陣をボールに素早く集めるんだ | 通称ツートップと呼ばれるのがこのフォーメーション。実際のサッカーでも、現在このフォーメーションが一番使われている。4人のハーフ陣を攻撃にも守備にも参加させられる。 |
| 4-2-4 | | ⭘これで中盤でボールを支配できればつよい | ツートップからハーフの2人を上げたのが、このフォーメーション。攻撃面に関してはかなり強力ではあるが、中盤が弱いため常にフォワードにボールを渡すのが難しいかも。 |
| スイーパー | | ⭘カウンターアタックには気を付けなければ | バックスをちょっとハーフよりに上げて、スイーパーをゴール前に独り置いたのが、このフォーメーション。ここで気を付けることは、敵のカウンター。ゴール前に1人しかいないゾ。 |
| サード・バック | | ⭘守りは固いけど、防戦一方になるかもね | 比較的に守りを固めたフォーメーションといえるのがコレ。敵に攻め込まれた時に、一番早くゴール前に人数を集められる。リードして前半を終えたら後半はこれで守る、という手も。 |

# 見やすい画面と簡単操作の親切設計だ

このフォーメーションサッカーはゴールキーパーも含めた11人の選手全てを操作することができる。11人全てと言うと操作がかなり煩雑になりそうな気がするが、そこは雰囲気を損なうことなく簡単に操作できるようになっている。また画面の表示も必要最低限のもののみが表示される。

○11人の選手を使いこなせるか？

## 数種類の表示を理解しよう

画面に表示されるのは大きく分けて4種類。まず残りのタイムと両チームの得点。そして自分が操作する選手とパスをまわす選手だ。当然、自分が操作する選手の表示はプレイヤーが増えればそれに応じて2〜4の表示が増えるのはもちろんだ。なお、パスをまわす選手はランボタンで変えることができるので状況に応じて変更させると作戦に幅ができるだろう。なおゴールキーパーはオートモードとマニュアルモードがある。普通ではオートモードで不都合はない。

### ❶残りタイム

試合の時間は、試合前に決めることができるが、ここではその時間がキッチリ表示される。ロスタイムではしっかり止まる。

### ❷得点

2ケタまで各チームの得点が表示される。ヒューマンカップモードなら、プレイヤーが左側に、COMが右側に表示される。

### ❸1Pの選手

選手の中でもこの印が付いた者しかプレイヤーは操作できない。2人でプレイすると"2P"印もでる。

### ❹矢印

これはパスを送ることが可能な選手を表す。この印に向かってパスがあつまるわけだ。

## 言わずと知れた選手２種

御存知のとおり、サッカーは各チーム10人のフィールダーと1人のゴールキーパー、計11人で戦うわけだけれど中でもキーパーはゴールを守る重要な存在だ。彼に助けられることが、多々ある。

### ゴールキーパー

○ヒューマンの茶茶丸に似ている気が？　なんてね

○素早い動きを見せてくれる。みよ！　この横っ飛びを

### フィールダー

○攻守共に活躍してくれる。心強い味方

○豪快なタックル、華麗なシュート、十分に目を楽しませてくれるゾ

## 派手なプレイも気軽に操作

基本的なパッドの操作は方向キーがドリブルやキックの方向そしてボールのドライブがかかる方向を決定、Ⅰボタンはキックやタックルを、Ⅱボタンはパスをするときに使用する。キックに関してはボタンを押す間隔によってボールのスピードが違ってくる。

### パス

パスはⅡボタンを押すことによって矢印がついた選手にボールが渡るので難しいことはないだろう。だがインターセプトには注意。

○敵ゴール前では、早いパスワークでタックルをかわそう

### ドライブシュート

Ⅰボタンを押した直後に十字キーを押すとその方向にドライブがかかりボールが曲がる。コーナーキック時に威力を発揮するだろう。

○このシュートが見事に決まれば、泣くほどにうれしいゾ

### ヘディング

高いボールをキックするにはこれを使うが特別な操作が必要なわけではない。高いボールがきたときにⅠボタンを押そう。

○浮いたボールが来たとき、こうなる。シュートもできるゾ

### タックル

ボールを持っている選手に向かって近づきⅠボタンを押すと相手のボールを奪うことができる。ただしはずされることもある。

○敵からボールを奪うときは、殆どこれじゃないとだめ

### オーバーヘッド

ヘディングのときと同様に高いボールに対して反応する。ゲーム上での実際の効果はヘディングと差はない。

○はっきりいって、カッコ良すぎ。でも決まればの話

### スローイン

サイドラインからボールを外に出してしまうと相手のボールになるのは言うまでもない。スローインでもボールを渡す選手を選べる。

○3方向にしか決められないのが悲しすぎる。あんまりだ

### キャッチ・パンチング

前にも触れたようにゴールキーパーはオートモードとマニュアルモードがある。ただ、いくらオートモードと言ってもボールを持てば自分が動かせるのでここからゲームを組み立てることができる。

○確実にゴールを止めたいときに有効だ

○キャッチより1.5倍のジャンプができる

# 世界の頂点に立つイレブンを操りキックオフ!

では、実際にプレイの雰囲気を紹介しよう。ゲームの進行は本物のサッカーとほぼ同じだ。ただしオフサイドなどの反則はない。これは試合の流れが止まることがなく、逆に試合の興味がそがれない分良いのでは? また、ハーフタイムではその試合の途中経過がニュース形式で表示される。このときに裏番組をみるのもいいかも。さらにフォーメーションの変更もできるので試すのもいいだろう。

## キックオフ

さあ、試合開始だ!! まずはドリブルをつないで敵陣目指そう。チャンスがあればシュート!!

さあ、試合開始だぞ

ドリブルで敵陣にボールを持ち込め

タックルを見事にはずす

敵の防御陣を破りついにゴールを決めたぜ!!

## ハーフタイム

設定した時間がすぎるとハーフタイムがおとずれる。フォーメーションも変更可能だ!!

あっと言う間に5分間の前半が終了。後半も気合を入れろ

これで途中経過がわかる。ひと休みしよう

フォーメーション変更も

これはいったい何者だ?

これは天気予報だ。お姉さんが解説している♡

おおっ、これはF1トリプルバトルではないかっ!

馴れないうちは少々下に攻めるのはとまどうかも知れない

さあ、後半開始だ。サイドが変わり下方向に攻めることとなる

## タイムアップ

試合終了。勝者はよろこび、敗者は悲しむ。明暗分かれたグラフィックが対照的だ…。

ついにタイムアップ。苦しい戦いだった…

激戦をくりひろげたが、まだまだ先は長い…

今回のゲームはなんとか勝利したが、次のゲームはどうだろうか?

勝者たちのグラフィック。次の試合もこの調子でいきたい

敗者はカナシイ。ゴールキーパーがちょっとカワイソウ

## 引き分けだとPK戦に突入

もし試合が引き分けに終わってしまうとPK戦で決着をつけることになる。5本ずつのシュートを放ち、もちろん多く入れた方が勝ち。これで決まらなければ1本ずつで決着がつくまで繰り返す。

入れるか入れないかで天と地の差

成功

入った! 次はなんとか止めろ

失敗

ゲッ、止められたよー。方向を考えすぎちまったな

くそ、完全に読まれてたのか。次は絶対に止めてやる

ボールを使ったアクションパズルゲーム

# BE BALL

ビー・ボール

チューマンフーの世界征服の野望を打ち砕いて世界を救うために、"聖なる塔"の神聖なボールをもとのプレートに戻してくるのじゃ!!

3月30日発売予定
ハドソン
5200円(税別) 2メガ

## ボールをもとに戻して世界を救うんじゃ!!

そのむかし、石、氷、樹木、水、秘宝の5つの塔からなる平和の象徴、"聖なる塔"があった。しかし謎の妖術師チューマンフーがこの"聖なる塔"を乗っ取り、塔に収められた仙人の秘宝を使い、世界征服を企んだ。そこで仙人は、弟子のリンリンとランランに命じた。「チューマンフーのはずした神聖なボールをもとのプレートに戻し、世界を救うのじゃ」。これは、敵と戦いながら4つのボールをそれぞれ同じ色のプレートの上に置く、アクションパズルゲームだ。



ガンバルのじゃぞ!!

赤い服のリンリン。1人プレイや2人用のプレイヤー1のときに登場

青い服着たランラン

襲ってくる敵をやっつけて、ボールをもとに戻すんだ



チューマンフー登場

ハリネズミ。ボールに当たるとゴロゴロ転がる

ミドリガメ。ボールが当たると手足を引っ込める

ヤジン。この3匹はエリアーで出てくる

## 知恵と勇気でチューマンフーを倒すんじゃ

ルールは簡単。Ⓘボタンを押しながら方向キーを使って、4つのボールを押したり引いたりしながらそれぞれ同じ色のプレートの上におけばラウンドクリア。敵が近くにやってきたら、Ⓘボタンを押してボールをキック! ピューンと転がってって敵をノックアウト。ボールを2回ぶつけて壁を壊すこともできる。敵にさわるとくるくるまわってプレイヤーアウト。

それからラウンドクリアするとそれぞれ仙人がいろんなアドバイスをしてくれるんだ。

ゲーム開始。それぞれのボールを同じ色のプレートの上に運ぶんだ

こんな風にボールを押したり



エイッと蹴ったりしながら……

敵をやっつけてボールをプレートの上まで運んでいこう



敵に当たるとクルクル回って死んじゃうんだ



どうする? 続けてみる?



ラウンドクリアするとボーナスポイントが。アドバイスももらえる

# 強い心でくじけることなく戦うんじゃ!!

このゲーム、5つのエリアに分かれてて、全部で50のラウンドがある。ラウンドが進むにつれて、教典や地震、火炎などといった、いろいろ便利なアイテムが登場してくる。このほかにもプレイヤーのダメージを1回だけ防いでくれるお守りや、一定の時間、敵の動きを止めるストッパーなどもある。なかにはボールをぶつけてひびのはいった壁を全部もとにもどしてしまう不幸のアイテム、っていうのもあるから要注意。アイテムは壁の中に隠されていることもある。壁を壊してチェックしてみよう。

ラウンド2。みかんを取ると2000点もらえる

**教典**
巻き物のかたちをしてる教典。見えないプレートを出現させる。壁の中に隠されてることも。

いままで隠れてたプレートが見えた

**地震**
これを取ると画面がグラグラッと揺れ、すべての壁にダメージが加えられひびがはいる。

**火災**
このアイテムを取った瞬間、画面全体に火の玉が走り、一瞬にして敵を全滅させてしまう。

## ダイヤ30個でボーナスゲームなのじゃ

画面にでてくるアイテムのひとつ、ダイヤモンドを30個集めたら、ボーナスゲームができる。ボーナスゲームは4種類。壁を壊して中に隠された1UPを取る壁こわし、敵をかわしながらラウンド上に置かれた1UPを取るオニゴッコ、ボールをけって隠された1UPを探して取る隠し1UP、そしてラウンド上の敵4匹をボール4つを使って倒し、3匹倒すごとに現れる1UPを取っていくけりごろし。さあ、やってみよう。

コンティニューするとダイヤモンドがなくなっちゃう

そしてダイヤを30個集めると

やった!! ボーナスゲームに突入だ。決められた時間の中で、1UPをひたすら集めていくんだ

## まだいろいろ遊べるんじゃ

まだまだほかにも遊び方はいっぱいあるぞ。たとえば、EDITで自分だけのオリジナルラウンドを作ることもできたりする。タイトル画面でEDITを選び、方向キーでカーソルを移動させながら、Ⓘボタンで壁を作ったり、Ⓘボタンで壁を消したりしながら、ホラ、できあがり。それから普通のラウンドと同じように、プレートやボール、アイテムを自分の好きなように配置して、オマケに敵も自由に配置できちゃう。



まず最初にタイトル画面でEDIT MODEを選んでから

マップ作成画面でこんな風に壁を作ってみる。すると……

ハイ、この通り。あとはボールやプレートなどの位置を決めよう

## KICK BALLもできるんじゃ

ふたつめのパッドをつないでタイトル画面でKICK BALLを選ぶ。そうすると、リンリン対ランランのKICK BALLがはじまる。

相手のゴールに向かって、ひたすらボールを蹴りあうサッカーゲーム。タイミングよく蹴らないと空振りしちゃうぞ。

全部で5ゲームあって、1ゲーム5点制になっている。先に3ゲーム取った方が勝ち。友達とやれば白熱すること間違いナシ。

ゴール!! 先に5点入れた方がそのゲームを取ることができる

壁にはね返ってくるボールを相手のゴールめがけてけりこむんだ

そして3ゲーム取ったほうが勝ち。負けた方は泣いちゃうんだ

NEW

十津川警部シリーズがゲームに!

# 西村京太郎 北斗星の女(ひと)

2月23日発売予定
ナグザット
6300円(税別) CD-ROM²

## 西村京太郎書き下ろしのトラベル・ミステリー・アドベンチャー

電車を使ったトリック、トラベルミステリーシリーズで人気の高い西村京太郎オリジナル書き下ろしのアドベンチャーゲームがこの「北斗星の女」。次々起こる殺人事件の犯人を追って東京から北海道、そして九州まで…。ブルートレインとともに日本を縦断して、捜査を進めていくのだ。

↑雪景色の中を「北斗星」が…

↑亀井刑事1〜4まで、4カ所でセーブできる

↑映画やTVの2時間ドラマみたいに原作者や登場人物が紹介される

### しつこいコマンド操作で犯人を

捜査はコマンドで進めていく。コマンドは聞く・調べるなどで、特別なものはないので、ひたすら捜査に集中して欲しい。同じコマンドをしつこく試したりしてね。

↑調べるのコマンドの後にカーソルが出ることが

↑カーソルで捜すのは、なかなかツライんだよね

↑重要事項は自動的にメモされる

### 小説でおなじみの刑事が登場

ゲームも小説と同様、十津川警部と亀井刑事のおなじみのコンビが活躍する。主人公は通称カメさんこと亀井刑事だが、十津川警部が指示をくれたり、同じ捜査一課の西本刑事や北条刑事も協力してくれる。また、北海道で事件が起こったときには現地の刑事、大熊刑事と一緒に捜査をする。

↑西村京太郎といえば、十津川警部!

**亀井刑事**
↑ゲームの主人公。捜査一課の腕利き刑事。一本気で突っ走る傾向も

**西本刑事**
↑亀井刑事の片腕として活躍。老け顔だけど、まだ若くて素直な刑事

**北条刑事**
↑亀井、西本刑事をサポートする女性刑事。捜査一課の紅一点なのだ

**大熊刑事**
↑北海道警察の刑事。名前のとおり熊のようなゴツイ風貌をしている

### 「北斗星」に乗り込んだ赤いコートの女の謎…

「北斗星」というのは札幌〜上野間を1日3往復している列車の名前。上野駅でこの列車に乗り込んだ謎の女を追って物語は進んでいくのだが、プロローグとして第1の殺人とそこらへんのことが紹介される。血がパーッと飛び散るところはリアルだし、実際の上野駅の雑踏を入れたりしてなかなか雰囲気出している。

↑一方、上野駅には謎の女性が2人…

↑こんな夜に客が!? ドアを開けてみると

↑いきなりナイフで刺される…

↑赤いコートの女が「北斗星」に乗り込んだ。後ろにいる男は誰だ!?

# 次々起こる殺人事件。謎は深まるばかりのロングストーリー

ゲームは捜査一課からスタート。ここで十津川警部の指示を受けた亀井刑事は、殺人事件の現場、浅草のアパートに急行する。そして捜査は高円寺、杉並、青山など東京都内だけでなく、北海道、広島などにまで及んでいくのだ。

○いつものように十津川の指令を受けて捜査に

## 浅草のアパートで男が殺された！

浅草にあるアパート、青葉ハイツに行くと、関野という男が血まみれになって死んでいる。鑑識の調べでは、被害者はドアを開けた直後にいきなりナイフで刺されたらしい。ということは顔見知りの犯行か!? 第一発見者の管理人にも話を聞いた後、自分で部屋を調べてみよう。そして何か収穫があったら、いちど捜査一課に戻って十津川警部に報告だ。

それから高円寺にある高崎不動産へ。関野がここの主人に金を借りに来たことが分かる。

○管理人に関野について聞いてみよう

○鑑識が死体の状況から死亡推定時刻、死因などを報告してくれる

○死体も部屋の中もカーソルで念入りに調べてみること！

○部屋の中に被害者の写真もある。取っておこう

## そして北海道で第2の殺人が！

借金を頼まれたものの、金を貸してやる気はなかった高崎と関野はかなりもめていたらしい。高崎に直接事実を確認したいところだが、本人はあいにく出張中で不在。しかも関野が殺された2日後、この高崎も北海道で殺されてしまう。関野殺しと同一犯の可能性もあるという十津川警部の判断により、亀井刑事は北海道へ…。

事件が起きたのは、札幌近郊の定山渓にあるスノーパレスホテルの503号室。死亡推定時刻は夜の11時頃、凶器は部屋にあった熊の置物。これで頭を割られたらしい。

事件現場の両側に部屋をとっていた小坂井という女性と長田という男に話を聞くと、高崎の部屋で何か言い争うような声がしたということ。フロントの話と合わせて、橘ゆう子という女性が捜査線上に浮かび上がってきたのだが…。

○第2の殺人の被害者はでっぷり太った不動産屋社長、高崎

○発見時の様子を撮った写真がこれ

○亀井刑事が現地に着いたときには死体は片付けられていて状況がよく分からないので左の写真を

○フロントで女の行方を聞くと

○展望台の望遠鏡で女を捜す！

○列車名が出てくると、いよいよ西村京太郎の世界って感じになってくる

## 前半のチェックポイントはここ！

### 捜査一課
捜査で何か収穫があったら十津川警部に報告しよう。西本刑事がいることも

### 高崎不動産
高円寺にある不動産屋。社長は北海道で殺されてしまう。事務員さんに話を

### スノーパレスホテル＃502
殺人事件が起こった現場の隣の部屋に小坂井が。事件当日のことを詳しく聞こう

### スノーパレスホテル＃504
同じく現場の隣室に長田が。事件の前に高崎とケンカしていたらしいのだが…

### 札幌駅
謎の女性、橘ゆう子の行方を追って、この駅員さんにも尋ねてみると…

### レイクサイドホテル・ロビー
ロビーで会えるこの男は矢島といって、橘ゆう子と知り合いらしいのだが…

### レイクサイドホテル・展望台
阿寒湖の近くにあるこのホテルには展望台があるのだ。望遠鏡に橘の姿は…!?

### 阿寒湖
湖のほとりを赤いコートの女が歩いていたという情報を聞いてここに来てみる…

NEW

遺産をめぐる殺人事件。忍耐力で犯人をあげろ

# 謎のマスカレード

伝説洋館連続殺人事件

3月2日発売予定
NCS
6000円(税別) 3メガ

## 連続殺人の犯人を捜す、全5章のアドベンチャーゲーム

パソコン版のアドベンチャーゲーム「琥珀色の遺言」が移植されたのがこの「謎のマスカレード」。PCエンジン版では主人公を助ける探偵が5人登場するなど、パソコン版とは違ったオリジナルな要素もプラスされている。

全5章の構成で「第1章・殺された死神」「第2章・狼男の爪」「第3章・山神家の伝説」「第4章・消えた相続人」「第5章・謎の迷路」というように各章の初めに各々タイトルが出てくる。

時は、1921年、、、
事件は、伝説館とよばれる
山神家の屋敷でおこった。。。

◎舞台は20年代。世界が幸福だった頃の話だ

第1章
殺された死神

龍之介は、伝説館とよばれる
山神家の中で、いよいよ
事件の捜査にのりだすこととなった。
。。。まずは、屋敷の中のようすをさぐろう。。。

◎こんな感じで各章の初めにタイトルが出る

### 基本コマンドは6種類

全5章のうち章によって使用するコマンドは違うが、主なものは下に挙げた「いどう」「げんば」「なかま」「ききこみ」「そうさく」「じんもん」の6つ。例えば「そうさく」を選ぶと、さらに「しらべる」「とる」が出るように、コマンドによっては選択後、新たに小コマンドの出るものもある。

なにしろ事件の被害者も容疑者も山神家の人々に限られているわけだし、金がらみのことなので、誰もかれも口が重くてなかなか話をしてくれないし、部屋を「そうさく」することもままならない。同じコマンドを忍耐強く何回か試して進展を図ろう。アドベンチャーゲームの鉄則はこれしかない!

しらべる
とる
いどう ききこみ
げんば そうさく
なかま じんもん
。。。よし、ここを調べてみるか。。。

◎「そうさく」を選ぶとさらに小コマンドが

かいだん
シャンデリア
つぼ
そのた
いどう ききこみ
げんば そうさく
なかま じんもん
きれいにみがきあげられて、ぴかぴかにひかっている。
ここのそうじは、ずいぶんとたいへんだろうな。。。

◎こうやってひとつずつ調べていく

| | |
|---|---|
| いどう | これを選ぶと見取り図が出る。行きたい部屋にカーソルを |
| げんば | 小コマンドの「しらべる」で事件現場を捜査するコマンド |
| なかま | 5人の仲間を呼び集めて、情報を聞く。使えるのは夜のみ |
| ききこみ | このコマンドで事件や本人のことなどを喋ってもらう |
| そうさく | これで部屋の中を調べる。証拠品があれば「とる」ことも |
| じんもん | 容疑者を調べる。小コマンドで問い詰めて犯人をあげる |

### 夜になったら仲間と作戦会議

連続殺人事件の犯人をつきとめるべく雇われたのが、難事件を次次解決して評判の高い円陣探偵社。社長の龍之介以下、銭方、小論暮、明地、金太一、阿賀佐の6人が捜査にあたることになった。

とはいえ、ゲームの主人公はあくまで龍之介。仲間は山神家の屋敷内に潜入しているものの、昼間は普通に話をする程度。夜になってはじめて、「なかま」のコマンドで全員を集めて作戦会議ができる。昼間よそよそしかったのが嘘みたいにぺらぺら喋ってくれるので会議はぜひ開きたい。各章、昼から始まりストーリーの進行に合わせて夜に終わる。また、時間によって捜索できる部屋が違ったり、会える人物が違うのにも注意だ。

じけん
ひがいしゃ
ようぎしゃ
かんけいしゃ
いどう ききこみ
げんば そうさく
なかま じんもん
。。。おい、みんな、あつまってくれ。。。
私は、山神家の人たちに気づかれないように、
こっそりと仲間の探偵たちを
部屋によびよせた。

◎仲間が捜査報告をしてくれる

いどう ききこみ
げんば そうさく
なかま じんもん
いまは、ひるまです。屋敷の中には、
山神家の人たちが、うろうろしています。
こっそりと、仲間をよびあつめるのは、むりですね。

◎作戦会議をやれるのは夜の間だけ

#### 円陣探偵社社長 円陣龍之介

東京は銀座の裏通りに事務所を構える「円陣探偵社」の社長。迷宮入りかと思われる事件も見事に解決する名探偵の誉れ高い人物なのだが、経歴などは不明。謎につつまれている

#### 明地古々郎

柔道5段、合気道4段の武道の達人。また変装の名人でもある。キザに見えるが実は…

#### 銭方平治

探偵社の中で最年長のベテラン探偵。生粋の江戸っ子で、父親は神田の岡っ引だったらしい

#### 金太一高助

日頃はぼーっとしているが、事件の捜査においてはひらめきに優れる直感型の探偵

#### 小論暮啓二

根性と粘りの人。しつこく迫って、口の堅い相手からも話を聞き出す、聞き込みの名人だ

#### 阿賀佐クリスティ

英国人と日本人のハーフ。英語とフランス語、ドイツ語、日本語が喋れる美人探偵

## 山神一族の住む豪邸「伝説館」の中をぐるぐる回って捜査

「仮装舞踏会をとりやめろ。そうしなければ、光太郎の命はない」という脅迫状を受け取りながら強引に舞踏会を開き、予告通り大広間で殺されてしまった山神光太郎。これが第1の殺人事件だが、その後起こる殺人もすべて現場は山神一族の住む屋敷内。したがって捜査も「伝説館」と名づけられた豪華な邸宅の中のみで続けられる。

下が1階・2階の見取り図、そして右が主な部屋の内部写真だ。主人の光太郎夫婦を中心に、光太郎の弟・影次郎夫妻、そしてその子供たちや執事、女中など使用人もここに住んでいる。このゲームはまず屋敷内をくまなく何回か回ってアイテムを手に入れたら、それを持ってまた回る…この繰り返しなので、かなりの忍耐力を要するのは確か。あと、最初は鍵がかかっていて入れない部屋もある。

### 1階・見取り図

❶庭番の部屋
❷書生の部屋
❸倉庫
❹台所
❺駐車場
❻小食堂
❼浴室
❽洗面所
❾食堂
❿客室A
⓫客室B
⓬大広間
⓭中庭
⓮執事の部屋
⓯家庭教師の部屋
⓰光太郎夫婦の部屋
⓱書斎

### 2階・見取り図

❶物置
❷浴室
❸洗面所
❹女中部屋
❺サダの部屋
❻麗子の部屋
❼影次郎夫婦の部屋
❽光彦夫婦の部屋
❾光夫の部屋
❿絹代の部屋

**光太郎夫婦の部屋**
光太郎に先だたれて、部屋にはりつがいるだけ

**客室A**
龍之介が使用している。セーブ、会議はここで

**執事の部屋**
捜査を依頼してきたのはこの人なのだが…

**駐車場**
明地がいる。第1の事件当日、ここで何かが…

**大広間**
光太郎の殺人現場だが、すでに片づけてある

**中庭**
広〜い中庭。証拠品を捜すのはつらそうだが…

**1階・浴室**
第2の殺人現場はここ。ここである人が…

**麗子の部屋**
ここには重要証拠品が隠されているぞ

## 複雑にからみ合う人間関係!! 遺産相続人発表の場で殺人が!

遺産相続人の名を告げようとしたその瞬間に死んでしまった山神光太郎。右の家系図を見ると、貿易商として成功を収めた華麗な一族も、内部では複雑な人間関係がからみ合っていたことが分かる。これでは誰が誰に殺されても仕方ないんじゃないか…なんて思えてしまうほどだが、気を取り直して捜査を進めよう。「ききこみ」をすると、全員仮装舞踏会でどんな格好をしていたかを話してくれるので、これはしっかりチェックしておくように。後で、仮装に使われたと思われる重要な証拠品が出てくる。いきなり「執事が犯人だ」などというギャグがあるけど、果たしてこのゲームの犯人は…!?

### 山神家家系図

- サダ(68) ― 幸之助
  - 影次郎(48) ― 冴子(43)
    - 麗子(22)
  - 光太郎(48) ― りつ(42)
    - 絹代(18)
    - 光夫(22)
    - 光彦(26) ― 雪江(23)
      - 光一郎(1)
- 享平(26)

関係:
- 影次郎 ⇔ 光太郎：兄弟仲悪し
- 享平 ⇔ 麗子：婚約中
- 麗子 ⇔ 影次郎：結婚問題で対立
- 光太郎 ⇔ 光彦：会社経営問題で対立
- 絹代・光夫 ⇔ 光太郎：進路問題で対立

○これが山神一族の住む洋館、「伝説館」。立派なお屋敷なのだ

○「うっ…」と呻いて、そのまま死んでしまった山神光太郎

「さて、それでは いよいよ、私の遺産を相続してもらう者の名前を はっぴょうするとするか。。。まずは、その前に かんぱいだ」

○死神の仮装をして本当に死んでしまった

「私は、山神光太郎の長男だ。舞踏会の時は、狼男の仮装をしたよ」

○それぞれの仮装は覚えておいたほうがよい

「光太郎の死因は、ワインに入っていた毒薬によるものです。光太郎の死体は、竜野がしりあいのびょういんに、こっそりとはこびこんでいるそうです」

○執事がやはり怪しいのではないか…!?

NEW

カジノの熱気が、そのまままキミの部屋に甦る

# KING OF CASINO

キング・オブ・カジノ

億万長者になるか、無一文となって路頭に迷うかは、はっきりいってキミ次第。最後までポーカーフェイスでいられるか。

3月23日発売予定

ビクター音楽産業　6200円(税別)2メガ

## $1,000,000目指してカジノを渡り歩くゲームだ

ラスベガスやモナコといえば、共通するのはギャンブル。となるとなんといってもカジノ。そのカジノを、PCエンジンの世界に造ってしまったのがこの「KING OF CASINO」だ。君はカジノ街にあるホテルに滞在しながら、十数軒あるカジノで$10000を元手に$1000000を稼ぐのが目的だ。ただし、滞在期間は10日間しかない。その期間中に、ポーカーやブラックジャック、スロットマシンにキノ、そしてルーレットの5種類のゲームで稼ぐには単に運だけに頼っていては無理だ。それぞれの店のレベルやゲームの特徴なんかを冷静に見極めて勝負する判断力が絶対に必要になってくる。はっきりいってギャンブルは運だけじゃないんだ。実力と根気そして運と3拍子そろわなければ、大金を手に入れることはできない。

街には大小さまざまのカジノが並ぶ。こんなにたくさんあると、どのカジノがいいのか迷ってしまう

カジノの中はこんなかんじ。テーブルによってレートが違ってくる。自分のもち金と相談しよう

## ホテルを本拠地にして情報を集めろ

ホテルの部屋からゲームは始まる。部屋では、各カジノの情報を集めたり、リラックスしながらBGMを聞いたりできるんだ。パスワードもここで聞くことができるゾ。調子が出ないときは、一度ホテルに戻って精神を落ち着けてから、もう一度チャレンジだ。他にも、現在までの成績も一目で分かるようになっている。これらはただアイコンを操作するだけで簡単にできるようになっている。

### 現在までの成績は?

POKER BJ SLOT ROULETTE KENO
P1 PC-FAN

これが現在までの自分の成績。BJでは一時期勝っていたんだけどなあ。ポーカーで負けているなあ

### カジノの広さ、レベルは?

CASINO GUIDE　$10
1. STRAWBERRY
2. Casino MELON
3. KIWI FRUIT Casino
4. PAPAYA Casino

電話をかけると一件につき$10で情報を教えてくれるぞ。でも、自分の持ち金には注意が必要だ

### BGMを変えてみよう

MUSIC Select
MUSIC No.1
MUSIC No.2
MUSIC No.3
MUSIC No.4
OFF

ホテルで休憩。素敵なBGMをかけて、リラックス。全部で5曲あるから、好きなものを聞こう

### ちょっと休むか、パスワード

P1 PC-FAN
PC-F AN 100 009
Continue 9 Times

疲れたらパスワード。後日にすればつきも変わるだろう。でも10日間しかないから注意しよう

## 多人数プレイで友達と勝負だ!

COM相手に$1000000稼ぐモードの他にも、友達同志で楽しめるパーティーモードがある。このモードは、最大5人まで同時プレイできる上に、パスワードさえ残しておけば後日楽しむこともできる。そして、パーティモードを選べば、$50000からの目標金額をきめられ、短期間で勝負をつけることができる。こいつは燃える!

でも日本で賭けをすると法律で罰せられるから注意しておこう。あくまでもゲームだ。

How many Players?
1 Player
2 Players
3 Players
4 Players
5 Players

友達がたくさん来ても大丈夫だ。最大5人まで同時プレイが可能だ。パーティモードを選択すれば、目標金額も決めることもできるんだ

こうなったら、いちかばちかの有り金全部の勝負だ! つきを呼び込むためには多少無理してでも…

P1 PC-FAN
TOTAL $0
BET $2261
HIT STAND
P1 PC-FAN

### 有り金全部で勝負

あなたは すべての おかねを つかいはたしてしまいました

くっ…。無一文になってしまった。無理しすぎたみたいだ。こうなる前にもう少し戦略を立てておくべきだ

## まあ、とにかく街に出てみるか

街の中には15軒ものカジノがあってそれぞれのカジノでレベルが違う。勝ちやすい店、勝ちにくい店いろいろある。また同じ店でもテーブルによってレートが違うので、自分にあった店、テーブルを探すことが大切だ。最初は全てのカジノを覗いてみよう。

⭘あまり広くない街だが、さすがギャンブルの街。カジノがいっぱいだ

## カジノは全15カ所

❶STRAWBERRY
レベル2　大きさ3
❷Casino MELON
レベル3　大きさ3
❸KIWI FRUIT Casino
レベル2　大きさ3
❹PAPAYA Casino
レベル2　大きさ2
❺CHERRY Casino
レベル4　大きさ1
❻Casino the PEAR
レベル1　大きさ1
❼BLUEBERRY
レベル3　大きさ2
❽LEMON LEMON
レベル1　大きさ1
❾ORANGE Casino
レベル3　大きさ4
❿Casino GRAPE
レベル2　大きさ3
⓫PINEAPPLE
レベル4　大きさ2
⓬Casino TOMATO
レベル2　大きさ3
⓭Casino BANANA
レベル3　大きさ4
⓮PEACH Casino
レベル2　大きさ2
⓯Casino the APPLE
レベル4　大きさ4

⭘レートごとに台があるんだ

⭘お酒も飲めるのかなあ

## いろんなゲームが待っているゾ

街にあるカジノの中には5種類のゲームが待っている。緻密な戦略を必要とするポーカー、相手との駆け引きを楽しむブラックジャック、運が頼りのスロットマシン、ディーラーの腕と勝負のルーレット、そして単純ゆえに奥の深いキノと自由に選べるのだ。

### ポーカー

5枚のカードを使って役をつくるのがポーカーだ。最高の役ロイヤルストレートフラッシュを狙え。

⭘残したい札をホールドする。1回しか交換できないから慎重にやろう

⭘最初の自分の手札だ。うまくくれば、ロイヤルストレートフラッシュ

⭘おしくもノーペア。ツーペア以上でないと、お金はもどってこない

### ルーレット

0と00と1から36までである数字の中から、何が来るのかを当てるゲーム。最初は赤か黒かで勝負。

⭘線上だと2つの数に賭けたことになる

⭘この場合はレッドの3に決まった

⭘いろいろな賭けかたがあるぞ！確率が低いほど倍率は高い

### B・J

2枚以上のカードを使って合計21に近ければ近いほどいい。一番強いのはスペードのAとJだけの21。

⭘最後のカードが7なら、21で勝っていたのに

⭘最高の21が出たぞ。これ以上はスペードのAとJのBJだけだ

### スロットマシン

ローラー部分の絵柄の違う2機種がある。最高3枚のコインをかけて、レバーを引いて絵柄を揃えればいい。パチスロとどこが違うのかは、よく分からない。

⭘フルーツとベルのオーソドックスなかたち

⭘みたことないようなフルーツが並んでいる

### キノ

80ある数字の中からランダムに選ばれる20個の数字のうち、自分の賭けた数がいくつ当たるかを競うゲーム。最高15個選べ、全て当たればもちろん高倍率。

⭘全部で15カ所まで賭けることができるぞ

⭘15－4か。後ろが当たった数を表している

RENO第1弾

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

# アーケードの超話題作が、日本テレネットよりROM²に登場！

# 戦斧 ゴールデン アックス GOLDEN AXE

中世の幻想的な世界で展開されるマジカル戦士達のリアル・アクションゲーム。



バトルアクションの頂点を極めた
リアル・アクションゲーム。
プレイヤーを魅了する
多彩な剣と魔法のドラマ。
自然でスムーズなキャラクターの動き、
スピード感あふれるバトルシーン。
いま、それがいよいよPCエンジンROM²で堪能できる。

**プレイヤーの好みで選べる個性的な3戦士。**

■多彩な攻撃バリエーション。個々のキャラクターの攻撃パターンは30種類以上。
■度肝を抜く魔法攻撃。レベルアップとともに過激さを増していく痛快さ。
■ROM²版オリジナル仕様を追加。一人一人にストーリーを用意、オープニングやエンディングも違ったビジュアルシーンが楽しめる。
■臨場感あふれるリアルサウンド。さらにキャラクターの肉声会話も収録。
※アーケード版にはないオリジナル曲多数

## 2月24日発売予定

**定価6,780円(税別)**

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
ゲームの内容に関する質問には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157(毎週 月、木、土・15～16時)

Renovation…
それは、革新的であること。
常に時代を見つめ、新しいGameを創造してゆく。
クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、
さらに決意をかためた日本テレネット。
Renovation Gameは、そんな日本テレネットの新しいブランドです。

制作・発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

Attack Special Final

# SUPER DARIUS
スーパーダライアス

## タイやヒラメはいないけど ここは未来の龍宮城?

今月号で3回目を迎えたスーパーダライアス特集も、PからZまでの11ゾーンを一気に攻略することによって完結する運びとなった。さあ、キミも実際にプレイしながら、この記事を参考にしよう！…と、威勢よく始めようとしたのもつかの間、発売延期の悲しいニュースが…。う〜ん、せめてこの記事で悲しみをいやそうね。

NECアベニュー
3月16日発売予定　6800円(税別)CD-ROM²
発売日未定　価格未定／6メガHuカード(予定)

# 最終レベルの6、7へ突入!

本誌で初めて紹介したときから数えて、すでに丸1年を経過したスーパーダライアスも、ついに最後を飾るときがきた。今回は、レベル6、7に当たるゾーンを攻略しよう。

ゾーンはピラミッド形になっていて、レベル1であるAから始まり、それをクリアするとレベル2、レベル3‥‥へと進む。最終的にはレベル7、つまり全部で7つのゾーンをクリアすれば、エンディングだ。ただし、エンディングを見たからといって、ハイオシマイ…というわけにはいかない。実際に全ての巨大戦艦を沈めないことには、プレイヤーは満足感にひたることができないだろう。そこが、スーパーダライアスの魅力であり、楽しみでもあるのだ。

## 特殊ユニットと難易度設定

PC版には、赤・緑・青のユニット以外に、業務用と同じく金・銀・1UPユニットも用意されている。金は画面中の敵を全滅させ、銀はボーナス得点が得られる。この3種類のユニットは、ある特定の場所に隠されていて、その地点を攻撃すると出現する。

また、『イージー』・『ノーマル』・『ハード』・『プロフェッショナル』と4段階の難易度が選択できるようになっている。初期設定は『イージー』だ。

## ついに終局へ

レベル6、7はゾーンP～Zの計11ゾーン。敵の攻撃はさらに激しくなり、地形もよりイヤラシクなるので、クリアするためには、シルバーホークをパワーアップさせておくのはもちろん、各ゾーンや巨大戦艦の特徴をしっかり頭に叩き込んでいなければならない。

はたして、プロコとティアットの運命はいかに。キミ自身のウデにかかっている。

⬆レベル7のゾーンはさすがに難易度が高い

PROCO

⬅シルバーホークを自在に操るプロコ

TIAT

⬅もう1人の主人公は女性のティアットだ

SILVER HAWK

⬆この機体で全26ゾーンにチャレンジだ

## CD-ROM²版はマルチエンディングを実現!

業務用のダライアスは、最終ゾーンであるV～Zのそれぞれに、別々のエンディングが用意されていた。うれしいことに、CDロム版もマルチエンディングが採用されているのだ。また、デモ画面も、プロコとティアットのプロフィール紹介やシルバーホークの透視図を再現。始める前からプレイヤーのヤル気を高めてくれる。それでは、特別にエンディングの1つを紹介しよう。

特別大サービス

あとはお楽しみ♡

### これはデモ画面



⬅ティアットのプロフィール。24歳のお年ごろ!?



⬅シルバーホークを前から見たところの透視図

➡夕日に浮かぶシルバーホークにカンゲキ

## ZONE P 宇宙洞窟

宇宙洞窟の鍾乳洞面。さすがにレベル6ともなると、岩がシルバーホークの行く手をさえぎるように大きくはりだしているので、敵の弾をよけるときは岩にぶつからないよう神経をつかってしまう。

飛行キャラ　ドリン　ドリン

P地点

固定キャラ　メヅヒ　ノウコ

### ココがポイント!

大きな岩が上下からのびているために、ジグザグと縫うように進んで行かねばならない。しかも、敵はそういった場所で待ち伏せているので、かなり厳しい戦いを強いられることになる。

固定キャラは弾をまきちらすように撃ってくるが、それでも弾の切れ目というものがあるのでそういったスキをついて、追い詰められる前に破壊してしまうのがよいだろう。

一瞬のためらいが死をよんでしまうぞ。

慎重な操作が必要

上下の砲台が陰険

### ちょっと一息

ドリンしか登場しないオアシスのような場所。ここでヤラレちゃうような人はいない、よね?

ドリン程度の敵、へでもない…よね

### メヅヒだ!!

この場所ではメヅヒが発射してくるミサイルに当たらないように、上下に動きつつ、メヅヒの斜め上空からボムを落としてやろう。

平たいヤツなので気がつきにくいのだ

ミサイルが恐いよ〜

破壊するのに苦労する

## ZONE Q 山岳地帯

この山岳地帯の画面は夜の山々を連想させる。しかし、敵の攻撃は激しく、そんなロマンチックなことは言っていられない。このダライアスにしか登場しないボス、ミスティックパワーは必見!

飛行キャラ　スレイド　ドリン

Q地点

固定キャラ　トモマヤ×2　タバシ×5

### ココがポイント!

あいかわらずタバシは進路をふさぐように浮いている。しかし、出現数は少ないし同時に襲ってくる敵もいないので、あまり恐れることはないだろう。トモマヤなど地上キャラはけっこういるが、それをねらうためにあまり画面下をうろうろしないほうがいい。下からスレイドが上がってきたときに、かわしようがなくなる。

スレイドは伏兵ともいえる敵。気をつけないとあっさりやられてしまう

### 進路を切りひらけ

タバシが5機、ふわふわと浮いてシルバーホークの進路をふさいでいる。幸いこの場所では他に敵が出現しないので落ちついてタバシを破壊できる。邪魔者は消して次にやってくるドリンにそなえろ。

またもや出ましたよー。でも今回はそんなに恐くなーい

他の敵が出てこないのはうれしい

全部破壊して点数かせぎもまた一興

※マップ内のアルファベットは同一地点です。
※敵キャラ出現パターン:—1〜3周目。—2、3周目。—3周目。

ネシウム×5
ミラーゼ×3
ネシウム×5❷
ネシウム×5
ネシウム×5
ネシウム×5
ジツミ×2
メツヒ
ノウコ
トモマヤ×2

## ボムを強力に

高レベルのゾーンになると、敵の攻撃もハンパではない。敵の弾をかわすのがせいいっぱいになってしまう。ボムを強力にしておけば簡単に敵を倒してくれるので、パワーアップユニットは取り逃すな。

⬇力ずくでもぎとれ！でも、やられるなよ

⬅ボムが強力になっていれば安心できるのだ

## サンドイッチ攻撃

天井にはジツミ2台、地上にはトモマヤ2台が待ち構えてサンドイッチ攻撃をしかけてくる。1台目のトモマヤを倒したらすぐ上に行きジツミ2台を倒す。その後2台目のトモマヤを倒せばよいだろう。

⬆上と下から容赦ない攻撃が…

⬇うん、我ながらみごとなテク

サイクリン×5
ドリン
チオナミド×8
チオナミド×8
サイクリン×5
サイクリン×5
ラムーシニ×2

## とてもイヤーな場所

サイクリン大量出現地帯！　最高に胃が痛くなる場所だ。武器がマルチボムなら出現直後の敵を倒せるのだが…。微妙な操作テクニックが必要とされるシーンだぞ。

⬇マルチボムの状態になっていればだいぶ楽になるよ

⬆とにかく後ろから飛んでくる飛んでくる。へんなキブン

## ラムーシニとサイクリン

後ろからサイクリンが飛んでくる中、地上ではラムーシニが分裂弾を発射してシルバーホークの行く手をはばむ。サイクリンは無理をして破壊する必要はない。ボムまかせにしよう。

ラムーシニの分裂弾は低い位置でかわせば恐くはない。ラムーシニはサイクリンの群れをよけつつもぐりこむようにして破壊しよう。

⬅サイクリンはボムで破壊するのがベストなやりかた

※❶～❸は、それぞれパワーアップユニットが出現する周回数を表しています。また、赤は対空攻撃。緑は対地攻撃。青は防御のユニットを示しています。

ネシウム×5
ネシウム×5 ❸
ドリン
ドリン
ミラーゼ×3
ドリン
ネシウム×5
ネシウム×5
ネシウム×5
ネシウム×5

ジツミ
ノウコ
ジツミ
ノウコ

## ノウコが来るぞ

ダライアスに登場する敵はみんないやな連中ばかりだけれど、その中で特にいやな敵の一つであるノウコ。コイツはいきなり現れるためにぶつかってやられてしまうことが非常に多い。ぜひともマップで出現地点をチェックし、覚えてほしい。そして出現と同時に破壊だ。生かしておいては後々つらくなる。

●いきなり現れるとっても危険な相手だ

●弾はまきちらすし、固くてなかなか死なないし

## ネシウムに気をとられるな

この場所では地上から岩が大きく突き出している。動ける範囲がせまくなっているところでいきなりネシウムが飛んでくる。前方より飛んできたネシウムは自機のまわりをまわって行くが、へたに全滅させようとは考えずにこの場所から抜けだすことのみ考えよう。岩にぶつかってはバカバカしい。

●ネシウムより岩が恐い

スレイド×4
ドリン
ドリン
スレイド×4
ドリン
チオナミド×8
ドリン

タバシ×5
トモマヤ
ラムーシニ
トモマヤ×2

## 撃ったら上昇

ここでは平地にトモマヤがいるためミサイルで破壊しに行きがちだ。事実、その方が楽で安全だ。

しかし、破壊後すぐ上に行かないとスレイドの餌食となるぞ。

●スレイドに注意

## 強引さも必要

山の後ろのラムーシニは破壊しようにも分裂弾が恐い。ときにはあえて無視することも必要。

●でも飛行キャラの攻撃には気をつけてね

## 下を行くのだ

ここの地面は比較的平らになっているしスレイドも出現しないので、この場所にきたら地面にそって進もう。ミサイルで一気にトモマヤを破壊できるし、チオナミドもやりすごすことができる。

●上を行くとかえって恐いめにあうぞ

●地面は平らだし、トモマヤも恐くない

●余裕のある人はチオナミドもどうぞ

## 行くてをはばむジツミ

ジツミは実にいやな場所にいる。通路がせまくなっている場所の出口で待ち構えるようにしている。このような場所では死角の後ろ側にまわり込むのも難しい。弾の切れ目をねらって破壊しよう。ぐずぐずしていると逃げ場がなくなるし、この後すぐミラーゼがやってきてしまう。

⇨嫌なとこで待ち構えてるんだ

⇩さっさと倒さないと泣きみるぞ

## ボス ドリオサーム

見比べてもらえばわかると思うが、本誌で前号までに紹介したものとグラフィックが変更された。この戦艦は、自由自在に動きながら周期的に連続した弾を撃つ。攻撃はこれだけだが、体当たりされないように注意が必要。



## ヒット アンド アウェイだ

ここの場所のように高い山の後ろにいるトモマヤを破壊するのはなかなか難しい。威力のあるレーザーを山の斜面と同じ角度で撃ってくるので、ボムを当てるにも危険だし勇気がいる。

瞬間的に突っ込みボムを発射、すぐに逃げる〝ヒット・アンド・アウェイ〟の戦法をつかえばボムが前方に飛ぶので楽だ。

⇧スキをみて突っ込みボムを発射！

⇩どうだ！ みごとに破壊成功

⇧でも調子に乗りすぎるとこうなる

## ボス ミスティックパワー

3方向に直進する弾とホーミング弾を発射し、ブーメランのように往復するレーザーを射ってくる。弱点は口(足の付け根)なので、画面下のほうで攻撃するか、ボムでダメージを与えられる場所に移動しなければならない。

ZONE R

## 海底基地

このゾーンは、人工的な障害物が建ち並んでいる海底基地。目新しさはあまりないと思うが、難易度はグ〜ンと上がっているので、十分気をつけて進まなければならない。ボスも大変強いファイアースターが出現する。

飛行キャラ　クロドライド　アスターゼ×7

R地点

固定キャラ

### ココがポイント!

このゾーンのポイントは、基地の上に乗り、至近距離より攻撃してくるニータササや、そのニータササを守るように出て来るドリンやアスターゼ、さらに、その援護をするように出てくるクロドライドなどゾーンクリア直前に山場が待っている。

いずれにしてもレベル6ともなればそう簡単にはクリアはできない。いよいよ終盤だ!

⬆ここがひとつの山場といってもいい場面だ。特に気合を入れて行こう

⬆ここも気の抜けない場面の一つで、一瞬の操作ミスが死を招く

### 至近距離より

このポイントは、画面中央付近に位置するニータササと、それを処理した後に出てくるクロドライドだ。

攻略としては、ニータササの出てくるタイミングを覚えて、画面に出現する前から、水平位置にいてミサイルを連射、すると弾がこちらに飛んで来るので、それをよけつつクロドライドを迎え撃つ準備をして、すかさず破壊する。動く事の出来る範囲が狭いところなので、慎重に進むようにしよう。

⬆このようにかなり近い位置に出現する

⬆なるべく弾を出す前に撃破して行こう

ZONE S

## 海底基地

廃墟とも見えるこの基地は、今までのゾーンでは初めてのパターンで、何となくギリシア風の古代遺跡を思い起こさせる。が、そんな穏やかな風景とは反対に、敵の攻撃は非常に激しい。クリアのためにはがんばるのみ。

飛行キャラ　アスターゼ×7　アスターゼ×7

S地点

固定キャラ　トモマヤ

### ココがポイント!

このゾーンは、スペースが広いほうなので逃げ道には余裕がある。しかし、ところどころにヤリが突き出ていて油断しているとわざわざ自分からぶつかってしまう事にもなりかねない。

それと、マップ後半の地上物が密集しているところは、一つ撃ち逃すとそれだけ後になって苦しくなる。同時に、空中物も固まって出てくる場所も少なくないので、よりいっそう気合を入れていこう。

⬆このポイントはまだいいほうなのだが…

⬆このポイントはちょっとキツいものがあるぞ

### 油断するな

上下から7機のアスターゼしか出てこない。比較的容易なところで、ゾーンAの最初に出てきてもおかしくないような感じだ。

しかし、下から出てくるやつは背景に守られて撃破しにくくなっているので、油断をしているとやられてしまう。

ここは、確実に上から出てくるアスターゼを撃破して自分で自らの進路を切り開いていこう。

⬆アスターゼだけだと思い油断をしていると

⬆こういう感じでやられてしまう

※マップ内のアルファベットは同一地点です。
※敵キャラ出現パターン：—1〜3周目。—2、3周目。—3周目。

アスターゼ×7
アスターゼ×7
タノール×5
クロドライド
アスターゼ×5
ドリン
ベンサー
ラムーシニ
ニータササ×2

## ミサイルと弾

ベンサーは全くいやなやつである。

こいつのミサイルを避けるには上の方でやりすごすのが一番いいのだが、ここでは後にラムーシニが待ち構えているのでそうもいかない。

まず一度ベンサーにミサイルを撃たせて、それを避けたあと一気に最下段まで下降し、ミサイルでラムーシニもろとも撃破してしまおう。

↑ベンサーのミサイルを避けただけで安心はできない。ラムーシニにも注意を払っていこう

## 確実に倒せ

ここは、このゾーンの中では敵が最も密集して出てくる場所で、山場の一つといってもいいだろう。なんとか、ニータササだけでも倒したいところだが空中キャラとの兼ね合いでそれも難しい。

ミサイルで飛行キャラに対処しつつ、ボムでニータササを確実に撃破することだ。ボムを空中物に当てないように。

↑これを確実に倒しながら進んでいかないと…

↓まずはこいつをこうやってやっつけたあとに

↑こうやって進んでいこう。慎重な操作が必要だ

リモナー×4
リモナー×2
カイン
アスターゼ×7
カイン
リモナー×2
アスターゼ×7
アスターゼ×7
ネシウム×5
リモナー×2
ベンサー×2
シイラシ
トモマヤ
ベンサー

## ベンサーとリモナー

ここでは、2台のベンサーと、リモナーが出現する。

こいつらも油断さえしなければたいしたことのない敵なのだが、やはりベンサーのミサイルが厄介だし、上に逃げるにもリモナーとカインがまっている。

リモナーが4機出てきたら、すかさず下に降りて、水平方向よりベンサーとリモナーを両方とも破壊してしまおう。

→いつになっても強敵のベンサー

→なるべく早くミサイルを出す前に倒せ

## 後ろからくる弾

まずトモマヤのレーザーを抜けると、ベンサーやアスターゼ、ネシウムなど地上、空中の両方の洗礼を受ける非常に厳しいところである。トモマヤをさっさとかたづけた後、空中物をまとめてミサイルで相手をしつつ、ボムでベンサーをやっつけてすすむのが、得策といえるだろう。ヤリの障害物にも十分気をつけるようにしないとぶつかってしまうぞ。

→このトモマヤのレーザーにも注意して

→やっぱりベンサーの攻撃は厳しい

※❶〜❸は、それぞれパワーアップユニットが出現する周回数を表しています。また、赤は対空攻撃。緑は対地攻撃。青は防御のユニットを示しています。

アスターゼ×5
ドリン
クロドライド
タノール×5
ドリン
タバシ×7

## まん中には…

ここは、このゾーンでは割と楽なほうだ。2台のベンサーのあいだに入らないように前から順に確実に破壊しよう。

これはマズいパターン

## 抜けるか壊すか

ゆらゆらとさまよっている7機のタバシ。こいつらはラワガスと違って、シルバーホークと座標があっても移動はしないので楽勝のはずなのだが、ドリンという空中キャラが出てくるので避けるだけでは抜けられない。画面上部で自分の進路を切り開いていこう。
下手に動いては危険だ。

まず手始めにこのタバシを速攻で撃破

ここからどのように対応していくか…

ここはこのように撃破しつつ進み…

そして全てがすんだら急いで抜けよう

リモナー×2
カイン❸
リモナー×2
カイン
リモナー×2
カイン
アスターゼ×7❸
リモナー×2
アスターゼ×7❷
ネシウム×5❶❷❸
リモナー×2
シイラシ
トモマヤ
トモマヤ

## せまい通路を乗り切れ

ここは、シイラシの出す弾をさっさと避けてトモマヤやカインとの戦いに備えたいところだが、せり出した古代遺跡（？）のせいで逃げ道が狭い。

ここでは、確実にシイラシを破壊して、弾をよけつつボムで爆破する。その後せり出している遺跡に張り付くようにして下へ降りてミサイルでトモマヤを破壊しよう。ここまできてやられたら復活は難しい。

この遺跡のせいで弾をかわしづらい

## 飛び出たヤリ

このヤリにだって当然のことながら当たり判定はあるぞ

いままでのルートで初めて出て来るヤリ。こいつのせいで逃げ道が狭くなっていて、上に避けるしかない。
しかし上に逃げればアスターゼが待ち構えていて簡単には抜けられない。ここはあらかじめ画面上部で待ち構えて上部に出て来るアスターゼだけを倒し、早々に抜けて次に出て来る敵に備えよう。たかがアスターゼとはいえども馬鹿にすると痛い目を見る事になるだろう。

## 破裂弾に要注意

タバシの集団を抜けると、破裂弾を出すラムーニシが2機待ち受けている。

こいつらの弾は、本体から発射された後、3つに分裂する。したがってシルバーホークには6つの弾が飛んでくる。

なるべく早くから画面下部へ移動し出現と同時に破壊、その後急いで上昇するのがいいだろう。

⬆この程度の弾なら余裕だと思うと…

⬆こう分裂をして画面一杯に広がるわけ

## ボス　ファイアースター

5本の触手の先端から、時計回りに1発ずつファイアーボールを射ち、口からは子供を吐く。攻撃そのものの激しさは感じられないが、実際に対戦するとかなり強い。触手は破壊可能だが、あまり無理をしないように。



## 空中キャラをあなどるな

全体的にダライアスに出てくる空中キャラは固くない敵が多いけども、あなどっていると痛い目にあう。

ここでもカインがでてくるがラムーシニとの複合攻撃で手強くなっている。たかが空中物とたかをくくっていると危険だ。

⬆こんな感じで空中物もかさばるとけっこうつらいものがあるぞ

## ボス　アイアンハンマー

2種類のレーザーを発射。ホーミング弾も繰り出す。周期的に画面左へ突進し、体当たりを仕掛ける。ホーミング弾は、体当たり攻撃の後に発射されるので、飛んでくる弾には注意。細いレーザーを判別しにくいのも難だ。

## ZONE T

## バンアレンベルト

ここは、真っ暗やみの背景に、ポツリポツリと星や星雲が点在しているバンアレンベルトのゾーン。背景は比較的地味なほうだが、それだけに地表面や巨大惑星の美しさが際立っている。ただし、攻略するためには、そんなのん気なことをいってる場合じゃない。敵キャラは、たったの3種類だが、激しい攻めがシルバーホークの行く手をさえぎるのだ。

飛行キャラ

T地点

固定キャラ

ワガターキ×2
カナタ×3 ❷
メツヒ
カナタ×4

### ココがポイント!

ゾーンMと同じように、カナタやワガターキが次から次へと容赦なくやって来る。パワーアップがミサイルの状態ならば、ひたすら連射しながら進むことになるのは必至。もちろん、連射だけではクリアできない。速いスピードで飛来してくる敵をすべて消し去ることは不可能なので、シルバーホークを巧みに操る技術も必要だ。

地上では、いつものように、メツヒが口を開けてミサイルを撃ってくる。破壊しないで通り過ぎようとすると、ある程度ウデに自信がある人でも、危険な目にあう可能性が大きいだろう。必ず出現場所を覚えておくことがなによりも肝心。先手必勝が最大の防御なのだ。

⇨敵の攻撃をかわすテクニックが要求されるゾーンだ

### カナタの嵐

とにかく数多くのカナタが出現するので、ボンヤリしているとすぐ体当たりされてしまう。ただし、一直線にしか進まないので、ある程度見極められるようになれば大丈夫だ。カナタ対策は、慣れることが大切だ。

⇧攻撃しながらカナタの動きをよく見るようにしよう

⇧あまり前へ行き過ぎると危険なので後ろのほうで戦おう

## ZONE U

## 都市地帯

上下の障害物がイヤ〜な都市地帯のゾーン。垂直に突き出した壁が大きくせり出し、通過できる範囲が極端に狭い部分が随所に見うけられる。シルバーホークが壁に当たると当然ダメージを受けるが、敵キャラの中には壁の向こう側をスイスイ抜けていくものもいるので、つい不公平だなぁと愚痴りたくなる。でも、そんなことで挫折するようではいけない。

飛行キャラ

タノール×5
ドリン

U地点

固定キャラ

### ココがポイント!

通過可能範囲が限られているので、敵キャラの中には、倒すべきものや深追いしないほうがかえって安全なものがある。倒すべきものの中でも、とくに、ラハーオは破壊しなければ通過できないので出現したら最優先で攻撃するようにしなければならない。逆に、飛行キャラばかりを相手にしていると、いつの間にか、ジツミやワ・ガセハなどの餌食になってしまうこともあるので、注意が必要だ。

また、ノウコのイヤラシさは、ここでも健在。固さにめげず、空中の敵にも気をつけながら撃ち勝たなければ安心して先へ進めない。上下の移動が少ない分を前後の動きでカバーするのがコツだ。

⇨こんなに狭いところでも敵は攻撃の手をゆるめない

### 連射でつぶせ!

タノールは、単純に回転運動をするだけなので、落ち着いて連射していれば、容易に倒すことができる。下手に動き過ぎないように。

⇧しっかり連射すればＯＫ

### クロドライド登場

クロドライドは、ソイドやミラーゼのように大きめのキャラなので、うっかり接触しないように注意すべきだ。

⇧コイツが固いんだよなぁ

※マップ内のアルファベットは同一地点です。
※敵キャラ出現パターン：―1〜3周目。―2、3周目。―3周目。

ワガターキ×4
ワガターキ×5
カナタ×4❸
ワガターキ×5
カナタ×2❷
メヅヒ
ワガターキ
カナタ×5
カナタ×6
ワガターキ×4

## ユニット奪取

パワーアップユニットを持っているカナタは、破壊すると2つのユニットを出す。まさに、1つで2度オイシイものなので、少々無理をしてでも取りに行く価値は十分にある。

⬆確実にパワーアップすべし！

⬆ユニットを持つカナタは要チェック！

⬆2つも取れるなんて…ウレシサも2倍

## メヅヒだ！

ここのメヅヒは是非とも破壊するようにしたい。なぜなら、ほぼ同時に、カナタの集団が襲ってくるので、片方に気を取られていると、もう一方の攻撃をまともに受けてしまうことになるからだ。

同時に出現した敵は、まずどちらか一方を確実に倒しておくのが基本なのだ。

⬆これは、もちろん悪い例だ

⬆ガムシャラに撃つだけではダメだぞ！

タノール×5
クロドライド
ドリン
ドリン
ドリン
タノール×5
ドリン
ノウコ
ジツミ
ワ・ガセハ×2
ジツミ

## 無事に通過できる？

ジツミとノウコ。いかにも厄介そうな組み合わせに加えて、地形までもがこれまたなんともイヤラシイ。とくに、上方から攻撃してくるジツミに苦労させられるので、破壊不可能と思ったら、弾を出すタイミングを見計らって通り過ぎてしまおう。

ノウコについては、ボムを上手く当てながら破壊しよう。

⬆憎めないようで…でも憎い

⬆このタイミングを覚えよう

## ジツミには細心の注意を

この場所の前に出現したジツミと同じように、通過しようとしてもタノールが待ち構えている。ここは、通り過ぎてしまうよりも、上で控えているジツミの手前にシルバーホークを移動させて確実に破壊しておいたほうがより安全だろう。しかし、無理をして突っ込むと危ないので注意しよう。

⬆ただし無茶は禁物

⬆タノールにも注意

※❶〜❸は、それぞれパワーアップユニットが出現する周回数を表しています。また、赤は対空攻撃。緑は対地攻撃。青は防御のユニットを示しています。

メツヒ
カナタ×3
ワガターキ×7
カナタ×3
カナタ×9
ワガターキ×3

## 巨大惑星に見とれちゃダメ

カナタやワガターキは、この巨大惑星の向こう側を通り抜けることができるので、惑星の手前でじっとしていると、いきなり敵キャラが突進してくることがある。敵がいないと思って安心していては危険だ。
また、惑星の下にあるメツヒにも注意が必要。バンアレンベルトの地形の中でも唯一通路が狭くなっているところでもあるから、これも早期発見早期破壊といきたい。

本音をいえば、ジックリ鑑賞していたい

不意を突かれるな

処理を確実に

## ここもカナタの嵐

カナタが多く出現する場所では、かえって破壊しないほうが良い場合もある。2つに分裂してワガターキになるからだ。

あせらずに操作すれば大丈夫だろう

ネシウム×5
ネシウム×5
ドリン
タノール×5
ドリン
ドリン
ネシウム×5
ネシウム×5
ドリン
タノール×5

ラハーオ
ジツミ
ラハーオ
ジツミ×2
ジツミ
ワ・ガセハ×4

## 先に攻めろ!

広い場所へ来たと安心はできない。その分、敵も次々と出現するところなのだ。出現してきた順番に破壊していくのがいいだろう。

ちょっとまごつくと、どうしようもなくなることも

全部破壊できなくても随分楽になるはず

## 上下からの攻めを避けよう

下からはワ・ガセハ、上からはジツミが攻撃してくる。ワ・ガセハは、誘導して破壊してもいいし、下に降りて連射で攻撃してもいいだろう。そのあとで空中の敵に注意しながらジツミをたたき潰せば万々歳。

体当たりだけは避けよう

障害物がないので楽勝かな

T地点

メツヒ
ワガターキ×2
メツヒ
ワガターキ×2
カナタ×5
ワガターキ×5
カナタ×4

## 先手を打て！

障害物が少々厄介だが、早めにメツヒを倒しておかないと、ミサイルの連続攻撃にあう。

⇧あまり近づきすぎるのもかえって危険だ

⇩メツヒはボムで破壊すべし

⇧空中と地上からの攻撃に注意！

## ボス　バディブレイザー

攻撃方法はただ1つ。子供を吐き出し、その子供がUターンするあいだに、シルバーホークに向かって弾を出す。戦艦自身、弾を出すような攻撃はしないが、子供が発射する弾はかなりのスピードがあるので、あなどれない。

ドリン
ネシウム×5
ネシウム×5
ネシウム×5
ドリン

U地点

ジツミ

## ここは鬼だ

ここは、狭い狭い通路を通り抜けたところに、ジツミが待ち構えたように弾の洗礼を浴びせかけ、ネシウムもほとんど同じ場所を飛来してくるので、シルバーホークが移動できる場所が限られてしまっている。

ジツミ破壊は困難なので、できるだけ下のほうを通過するようにすれば、弾に当たる確率は低くなる。

⇦ジツミの攻撃を避けてネシウムにも対応

## ボス　レッドクラブ

泡状の弾を周りに吐き出し、シルバーホークに座標を合わせてホーミングするレーザーも繰り出す。大きなハサミを壊すと、ジャンプしながらホーミングする弾まで吐いてくる。それほど激しくないので、地道に攻めよう。

## ZONE V

## バンアレンベルト

ピンク色の地表がなんだかシュールなゾーンVはバンアレンベルト。でも、今までのバンアレンベルトと違って、巨大惑星は浮いていない。このゾーンは、同レベルの他ゾーンにくらべると難易度はひくい。しかし、やはり最終レベルだけあってそう簡単にはクリアさせてはくれないぞ。最後に立ちふさがるボスはカメのストロングシェルだ。

飛行キャラ　スピクリム

V地点

固定キャラ　ターリヤ　ワカシイ

### ココがポイント！

ダライアスをクリアしたいならここを選択しろとまで言われるVゾーンではあるが、やはり敵の攻撃は厳しい。このゾーンでは、破壊されると破片を飛ばすミラーゼと、後方より出現するスピクリムにとくに注意。

地上の砲台ではターリヤとノジツが恐い。こいつらの出現位置を覚えて早めに破壊するようこころがければエンディングはもう目の前だといえよう。

⬆なんだかバイオな感じの地面。気持ちのいいものではない

⬇難しいけれど、他のゾーンにくらべれば易しいハズです

### 低空飛行せよ

この場所は空中キャラは現れないし地上も平地になっているため、無理に砲台の弾をかわしつつ攻撃する必要はない。おもいきって低空飛行し、ミサイルで攻撃してしまおう。その方が対空砲火の雨にさらされないし、早く確実に地上の敵を破壊できて安心なのだ。

⬅地面にそって飛行した方がいいぞ

➡さくさくっと破壊しちゃうのだ！

## ZONE W

## 宇宙洞窟

ここの宇宙洞窟は、天井や地表から氷のような岩が突きでていてとても美しい。しかし、その見た目とは裏腹に、敵の攻撃は鬼のように激しい。敵の出現パターンを覚え、しっかり自機をパワーアップさせておかないとボスの顔を拝むことすらできやしないぞ。ボスはアーケード版では最強とまで言われた竜のおとし子、グリーンコロタナス！

飛行キャラ　ミラーゼ×3　デリドマイト×4

W地点

固定キャラ　ターリヤ　タボク　タボク

### ココがポイント！

上下から氷状の岩が突きでて通路をふさいでいるため、シルバーホークの動ける範囲がせまくなっている場所が多い。そのような場所でデリドマイトやバルビといった複雑でいやらしい動きをする敵がでてくる。一発や二発のアームへのダメージは覚悟しておいた方がいい。しかし、決してアームははがされないようにしよう。

⬆さすが最終ゾーン！　この難しさは並みではない。心してかかれ

⬇根性だけでクリヤできるってものじゃないんだけどガンバッテ

### タボクが優先

ここでは天井にタボク、地上にノウコがでてくる。ノウコは固いうえにちょこまかと動きまわるので、倒そうとしているあいだにタボクの撃ってくる弾の餌食となりやすい。だからここではタボクの破壊を優先させるべきなのだ。

⬆ノウコに気をつけつつタボクを破壊してしまおう

⬇タボクを始末した後でノウコを料理してやるのだ

※マップ内のアルファベットは同一地点です。
※敵キャラ出現パターン：—1～3周目。—2、3周目。—3周目。

ラルジル
ミラーゼ×3
ミラーゼ×3
スピクリム
ラルジル
ラルジル
ミラーゼ×3

ノジツ
ターリヤ
ワカシイ
ノジツ

## スキを見てノジツをたたけ

全方向に弾をばらまいてくるノジツにあわててしまうようではクリアは難しいぞ。よく見るとノジツの出す弾だって切れ目があるので、そのようなスキをついてボムを撃ち込んでしまおう。

⇧ボムを落として破壊するもよし

⇩もぐりこんで破壊するもよし！

## 地上物の破壊は優先的に

空中を飛んでくる敵キャラと地上物が同時に画面上に現れた場合は、できるだけ早く地上物を破壊するように心がけよう。なぜなら地上物が発射してくる弾によって自機の移動範囲が狭められてしまい、空中キャラの餌食となりやすくなってしまうからだ。

⇨こうなってしまっては辛いかもね

⇦何事も早め早めの処理が大切だよ

バルビ
デリドマイト×4
デリドマイト×4
デリドマイト×4
バルビ
デリドマイト×4

ノウコ
タボク×3
ノジツ
タボク

## 操作ミスに注意

ここは通路がせまいうえ、バルビが円を描くように飛んでくる。バルビをよけるのも破壊するのもプレイヤーの自由だが、動けるスペースのせまい分、操作は慎重に行って欲しいものだ。

⇨バルビの群れにぶつかった！

## 画面の上の方を行け

タボクが3台も天井にいるために空中キャラのデリドマイトにかまっていると、タボクの弾幕に身動きがとれなくなってしまう。そこで天井にそって移動しながらタボクとデリドマイトを破壊しよう。

⇧デリドマイトは直接相手にするな

⇩弾をまきちらすタボクをやっつけろ

## あまり無理をしてはダメ

ここでは巨大な氷の崖下でノジツがプレイヤーを待ち構えている。氷の崖はほとんど垂直状になっているために、ノジツに対して非常にボムを当てづらい場所となっている。

崖に張りつくようにして下におりてボムでノジツを破壊する方法もあるのだが、ノジツの絶好の標的になりやすいし、なにより壁にぶつかる危険が大きい。

このあたりは他に地上物が出ないので、かえって無視してしまった方が安全かもしれない。

⇧あちゃー、馬鹿なことをしてしまった。もう終わりだ

ラルジル
ミラーゼ×3
フェナ
ラルジル
スピクリム
ミラーゼ×3

ターリヤ
ノジツ
ワカシイ
ラワガス×4
ノジツ

## 落ちつくのだ

ここではフェナが集団で現れる。あいかわらずテレポートしてくるが、もう何度も登場しているのであまり驚きはしないだろう。単にテレポートしてきて弾を撃ち、ゆっくり去って行くだけの存在なのだがコイツの撃ってくる弾にはけっこうあたってしまうのだ。ここはひとつ落ち着いて行動するようにしてほしい。

もう慣れてきたぞ。でも油断は禁物

落ちつけばそんなに恐い敵でもないよ

## 通路を早めに確保せよ

ここでは、まずラワガスを攻撃して下に降ろす。その後で、上にできた空間を通過して先へ進むことにしたほうが無難だ。

通り道を早くつくらないと、この後辛くなるぞ

1機通れるスキマがつくれれば十分だぞ

下を通ってはダメ。スピクリムの餌食に…

デリドマイト×4
スピクリム
スピクリム
デリドマイト×4
ミラーゼ×3
ミラーゼ×3

ノジツ
ノウコ
タボク

## スピクリムに気をつけて

スピクリムは画面後方から突然現れるので、自機は画面の中央に位置させておいた方がよい。無理に倒そうとはせず、やり過ごしてしまった方がいいかも。

裏からいきなりくるんだもん。ややつ

## ミラーゼはあまりかまうな

ミラーゼとノウコが同時に現れるが、ノウコはさっさと倒してしまおう。と、いうのも少し進むと通路がせまくなっているので、そこでノウコに体当たりをくらってしまう可能性が大きいからだ。危険要素は早めにかたづけるのが生き残る方法。

ノウコはさっさとたおせ！

ぐずぐずしてるとこうなる

## デリドマイトはねらおうとせず

デリドマイトは動きは複雑なものの、速度はゆっくりなのであまり気にしなくてもよい。ミサイルを連射しながらノジツを倒しに行けば自然と破壊してるハズ。

ここではデリドマイトよりもノジツが恐い

スピクリム
フェナ
スピクリム
ラルジル
スピクリム
ラルジル
ミラーゼ×3

V地点

ラワガス×4
ターリヤ
ラワガス×4
ノジツ
ワカシイ
ノジツ

## フェナにまどわされるな

ここではラワガスの出現前にフェナが出現するが、かわそうとして上に行ってはいけない。後ろからきたスピクリムに体当たりをされてしまうぞ。

⬆テレポートしてきてうっとうしいぞ

⬇この後、画面上をスピクリムが通過

## ボス ストロングシェル

頭部からはホーミング弾を発射し、甲羅にある3か所の発射口からはそれぞれ4発ずつの拡散弾を出す。業務用では、出現したときに頭にくっつくようにして連射すれば、簡単に倒せたが、この方法が効かなくなっている。

バルビ
デリドマイト×4
スピクリム
バルビ
デリドマイト×4
デリドマイト×4
ミラーゼ×3
デリドマイト×4
スピクリム

W地点

ノジツ
ノウコ
タボク
ノジツ
タボク
ノジツ

## アームをはがされるな

ハッキリ言ってしまえばここでアームを失ってしまうのはゲームオーバーも同然である。もうすでに敵の弾をかわしていられる次元ではない。たとえアームはついていようとも、気分はついていないつもりでプレイしよう。

⬇とにかくアームがなければ話にならん

⬆アームがはがれた。死ぬのは間近か？

## ボス グリーンコロナタス

体の側面の4か所から2つずつの拡散弾を連続して撃ってくる。さらに、口からはホーミング弾、腹の部分からはレーザーを発射する。攻撃に切れ目が少ないので、絶えず飛んでくる弾やレーザーを避けなければならない。

## ZONE X 山岳地帯

いよいよ、最終ゾーンだ。ここまで来るとさすがに敵の攻撃が激しくなってくる。敵の絶対数自体も非常に増えているし、発射される弾も増えるし、スピードも速くなっている。敵もいよいよ気合を入れて攻撃をしてきたという感じだ。

しかし我等がシルバーホークとて、ここまでかなりのパワーアップをしているはずだ。くじけるな！

飛行キャラ　デキタリス　デキタリス

X地点

固定キャラ　ノウコ　オデヒ　ノジツ

### ココがポイント！

このゾーンのポイントといっても、ここまでくると全体的に非常に難しいので、どこの場所でも気は抜けなくなってきている。

地上物の攻撃を避けようとして画面上部に逃げても空中物の厳しいチェックにあい、下に逃げてもノウコなどに潰されてしまうような事もよくあるだろう。

そうならないようにこのマップをよく見て、敵の出現位置等を熟知してから実際のゲームに臨もう。

レベル7のゾーンだけあって攻撃は楽なものではないけれど…

これが、ダチマ。固くて攻撃がしにくいのでかわすのも手だ

### 丘の上から

地面寄りちょっと高めの所からシルバーホークを確実に狙ってくるオデヒとノジツ。

攻略は、オデヒをミサイルで倒し、そこより少し右上のところでボムを使いノジツを倒そう。

ちょっと遠目の所からボムで破壊すれば

弾にやられることもなく安全にやっつけることができる

## ZONE Y 都市地帯

レベル7の中でも多分一番難しいと思われるゾーンY。都市地帯なので、自機の操作に細心の注意が必要とされるうえ、敵からの攻撃が非常に厳しいので逃げ場さえも失ってしまうことがある。そうならないように、先手先手を打って常にゲームの主導権を握って行くことが大切だ。このゾーンをクリアーすれば感動のエンディングが待っている。もうひといきだ。

飛行キャラ　デリドマイト×4　デリドマイト

Y地点

固定キャラ　ターリヤ　ノジツ　タボク

### ココがポイント！

なんといってもここは細い場所に入る前のタボクやノビツなどの上下よりのみ込み攻撃が厳しい。

前からはラルジルが出てきてシルバーホークの行く手をふさぐ。

さらにタボクの一つが窪みに配置されていて非常に破壊しずらい。それと、非常に狭いポイントで、バリアが張られている場所が2か所ある。そこではそれぞれ素早く破壊しなければ命取りになる。とにかく全てに関して速攻だ！

スペースは広いけれども攻撃がきびしい。上に張り付いて倒そう

このように通路をふさぐように配置されている。片方を連射で撃破だ

### つかの間の広間

ここは、画面が広い分、攻撃が非常に厳しい所だ。

地上物、空中物ともに非常に厳しい攻撃をしかけてくる。

今までのように下段の敵だけをやっつけてよけつつ抜けると言うようなことはできないといっていいだろう。

攻略は、中段で空中物を破壊しつつ、スキを見て上段の敵を破壊、下段の敵をボムで破壊だ。

こんな感じで空中物を相手にしつつ…

手が開いたらすかさずタボクだ

※マップ内のアルファベットは同一地点です。
※敵キャラ出現パターン：—1～3周目。—2、3周目。—3周目。

バルビ
デキタリス
バルビ
フェナ
デキタリス
デキタリス

ノウコ
オデヒ
ノジツ
ダチマ×3
オデヒ
ダチマ×2

## 固い敵が2種類

ここの、ポイントはかなりきついポイントとなっている。

デキタリスとダチマという固い敵が2種類出てくる。しかも、ダチマはシルバーホークをホーミングしつつ、マヤリークのように爆煙をまきちらして攻撃をしてくるイヤなやつだ。こいつは連射を怠らずに爆煙をまきちらす前になるべく遠くから撃破することが必要だ。

まずデキタリスをこう倒した後に…

急いで前に出てダチマを倒そう

## ここまで来ても山はジャマ

さて、いままでのゾーンでも背景が邪魔で進みにくいというところがいくつかあったが、最後のゾーンでもそれに悩まされる事になる。

しかもここの山は2つ連続している。ここは、ダチマの飛んでくるのを見切って攻撃しつつ避けて進め。無理に倒そうとするとやられてしまうだろう。

山のせいで進みにくいけれども…

道を切り開いていかないと山に潰される

ラルジル
ラルジル
デリドマイト×4
フェナ

ノジツ
ノジツ
ノジツ
ノジツ
ノジツ
ラハーオ

## せまい通路の入り口

この先から非常に通路が狭くなって逃げ場がなくなってくるので、ここで敵を撃ち漏らして、後になって後ろから撃たれる事のないように確実に撃破して行きたいところだ。

ここではノジツに十分注意しつつ、ラルジルを叩けばまず問題はないだろう。慎重にすすめ！

入る前にも厳しい攻撃が待っている

その厳しい攻撃をかわしつつも進路を作り

壁に当たらないようにサクッと入りこもう

## 狭い道にラハーオ

ポイントでも多少紹介したが、ここがバリアを張るラハーオのいる場所だ。ここは、速攻でラハーオを倒して道を切り開くしかない。グズグズしていると押し潰されるぞ！

そしてよけきれずに激突してしまった

通路が狭いのでデリドマイトとカチあわせ

復活したけれどなんかイヤな気分

スピクリム　バルビ　フェナ　バルビ　フェナ　スピクリム　バルビ

ノウコ　ダチマ×3　ノウコ

## 永遠のライバル

フェナとノウコの厳しい攻撃がここでは待っている。

ノウコから画面上部に逃げた先にフェナが突然ワープしてきて有無を言わさずやられてしまったという事も起こりうる。

ここの攻略は画面下部に潜んで徹底的にノウコをチェックすることだ。上部にいるとフェナの体当たりや弾にやられてしまうので、くれぐれも注意しよう！

こいつには初めて出てきた時から…

でも今はもう大丈夫大丈夫

## 最後までノウコ

ノウコには今までのゾーンでも常にこいつに悩まされて来た。

こいつの攻略は既にマスターしていると思うが，必ずミサイルで倒す事だ。

ボムで倒そうとするとノウコの出す弾にやられてしまうぞ。

今までこいつにはやられたけれど…

用心して連射を浴びせれば倒せる

フェナ　デリドマイト×4　デリドマイト×4　フェナ

タボク　ノジツ　タボク　ノジツ

## ホッと一息

このとびっきり狭い場所を抜けた後には多少の余裕が待っている。

ラルジルが出て来るだけなので、追い詰められて画面後方にいるような時はここで体勢をたてなおそう。

ここはたいして攻撃はきつくない

## 待ち伏せされるな

ここでは狭い通路の所にノジツが配置されている。このせいで物凄く進みにくく、やられやすくなっている。

弾の切れ目をみて、真上まで移動してボムで倒せ。素早くしないと死ぬぞ。

こんな狭いんじゃボムも当てられんぞ

## 狭すぎる通路

さっきのポイントにもあったが、ここのポイントにも入り口にノジツが配置されている。

そして、非常にせまく逃げ道の無いところにフェナが、シルバーホークの目の前に出現してくる。

ここでは、思いきって壁と壁の間に一時だけ避ける作戦がいいだろう。

ちょっと見てみると危ない作戦のような感じがするが、案外簡単。

シルバーホーク2機分の広さもない

本当にギリギリのスペースしかない

スピクリム
デキタリス
スピクリム
バルビ
スピクリム
デキタリス
X地点
ダチマ×4
オデヒ

## 1機でもクセモノ

とうとう通常ゾーンの最後の最後までやってきた。お出迎えはデキタリスだ。こいつも、ものすごく固く、非常に倒しにくい。

しかも画面の中のかなり広い部分を8の字に動くので避けるにしても動きのパターンを完璧に把握していないと難しい。

根性を入れてミサイル及びボムを撃ち漏らしのないようにしよう。

1発の撃ち漏らしが命とりだ。

動きを見切って根性で連射だぁ！

どんなに固くても倒せない敵はいない

## ボス　オクトパス

頭部からホーミング弾、耳に当たる部分からファイアーボール、そして2本の足からレーザーを発射する。ファイアーボールに当たらないように、出来るだけシルバーホークを画面の左へ寄せて攻撃するほうがいいだろう。

ラルジル
デリドマイト×4
ラルジル
デリドマイト×4
ラルジル
スピクリム
Y地点
タボク×2
タボク×2
タボク×3
ラハーオ
ノジツ
ノジツ
タボク
ターリヤ
ノジツ

## 出口はもうすぐ

このゾーンの狭さに耐えてこれたのならここはもう大丈夫だろう。

始めのほうのラハーオを倒した後、すかさず前進して、タボクをミサイルで破壊、同時にボムでノジツをやっつけた後、その次のノジツからの弾が飛んでくるのですかさずその弾をよけて、ミサイルで撃破、さらに上昇してミサイルでタボクを倒す。

そうすると多少の余裕が出来るはず。その間に前に出て、ノジツを倒す。デリドマイトにも注意を払え！

出口付近にバリアが配置されている

連射でラハーオをたおして抜けるんだ

## ボス　カトルフィッシュ

両目と口の部分からレーザー、長い2本の足からファイアーボール、短い足の部分から5発の拡散弾を発射する。目の位置と平行する部分が最も危険なので、弾を避けるときは上下のどちらかにシルバーホークを移動。

ZONE Z

# 海底基地

青い海、白く輝く水面、味わい深い趣を感じさせる遺跡の数々…。ここは、ダライアスの最後を飾るにふさわしい独特の雰囲気をもっている最終ゾーンZだ。でも、敵の攻撃は当然激しさを極めているので、シルバーホークの先行きは少々暗い。しかし、逆境を乗り越えてこそシューティングゲームの醍醐味が味わえるというもの。巨大戦艦は、業務用でもなかなかの強敵だったグレートシングだ。

飛行キャラ　スピクリム　カイン

Z地点

固定キャラ　ノジツ×2

## ココがポイント!

ここでは、ノジツ、ターリヤ、シイラシと、やたら弾を吐きまくる敵や、デキタリスやラルジルなど少々厄介な敵も登場する。しかし、レベル7のこのゾーンまで無事に来ることができる人ならば、待望のエンディングを迎える日も近いはず。これまでに蓄積した知識と経験を生かし、難しいポイントをキチンと把握しておこう。

海底基地なので、移動可能範囲は広いほうだ。そのため、敵キャラそのものの攻略に徹することになるだろう。

⇧最終ゾーンともなると緊張の連続だ

⇧アームなしではさすがにつらいぞ

## 地上からの攻撃に注意

ノジツの攻撃に加えて、スピクリムが下方を飛来してくる地点だ。このような場所では、不用意に下降しないようにするべきだ。ノジツ撃破にポイントをおいて攻めよう。

⇧ラワガス以外の敵にも注意

⇧確実に攻撃しながら先へ進んでいこう

CHECK! 1

# 地形別攻略法

A～Zまでの計26で構成されている各ゾーンが、宇宙洞窟、都市地帯、山岳地帯、海底基地、そしてバンアレンベルトの5種類の地形に大別できることは、もう知ってるだろう。ここでは、各地形にはそれぞれどのような特徴があるのかや、どのような攻略法が有効なのかを、地形別に分けて比較検討してみよう。

地形について、とくに注意しなければならないことは、さまざまな形がある障害物だろう。平坦なところや、なだらかな地形で楽勝かと思えば、逆に、鋭くそびえたつ岩などで、極端に移動範囲が狭くなっているところもあるので、どこにどのような障害物があるのかを覚え込むことが重要。敵キャラと地形の特徴を把握しているかいないかで、感じる難易度が大きく変わってくるからだ。

岩
⇧ぶつかるとイタソ〜な岩だ

パイプ
⇧パイプは形状が複雑な障害物

山
⇧山岳地帯でおなじみの地形だ

惑星
⇧巨大惑星も立派な障害物

基地
⇧独特な造りをした基地もある

遺跡
⇧古代遺跡を思い起こさせる

## 宇宙洞窟

### ゾーンA、H、N、P、W

A
⇧最初のゾーン。上下から岩がせり出している

H
⇧ゾーンAよりも、岩の起伏がやや複雑だ

※マップ内のアルファベットは同一地点です。
※敵キャラ出現パターン：―1～3周目。―2、3周目。―3周目。

スピクリム デキタリス スピクリム スピクリム ラルジル デキタリス ラルジル

ノジツ ノジツ シイラシ ターリヤ

## コイツは固いぞ

デキタリスは、耐久力があり、大きめのキャラだ。下手をすると体当たりされてしまうことも往々にしてあるので、気をとられないよう対処しよう。

近づき過ぎないように注意しながら連射

## 無理をしないように

ラルジルは慣れてしまえばそれほど怖くない。しかし、気は抜けない。せっかくここまで来たのに、やられてしまったら、悔やんでも後の祭だ。

体当たりされてやられてしまった！　最後の最後でこれは悲しい

## あなどれない!?

2台しかないと思っても、確実に破壊することが肝心。出現したらすかさずボムでやっつけてしまおう。

しっかり狙いを定めて撃て

ボムが確実に当たる場所で狙い撃つ

先に倒してしまえばコッチのものだ

背景の奥深くが不気味に赤く点滅する洞窟内。障害物は、各ゾーンとも、比較的なだらかなところや複雑なところが入り混じっていて多岐にわたっている。障害物の向こう側に潜んでいる敵キャラを上手く処理するのがポイント。

N P W

タバシやフェナが多数出現するので行き場所に困ることが多い

岩が鋭角にはりだしているゾーン。なかなか厄介だ

障害物のきらめきが綺麗だが、敵の動きを熟知しないと攻略は難しいだろう

# 都市地帯

## ゾーンB、I、L、U、Y

地形そのものの形状から難易度を決めると、恐らく、この都市地帯が最も難しく思われる。パイプやブロックのようなものなどの、障害物のイヤラシさは群を抜いている。シルバーホークの移動範囲は狭いし、敵キャラへの攻撃も限られているのだ。

B I L U Y

大きな障害物もあるので、レベル2にしては難易度が高い

地形の雰囲気はゾーンBとさほど変わりがない

ブロックで上下を分けられた地形が特徴のゾーンL

構造的にはゾーンLと似ているが、敵の攻撃が激しいだけに、こちらのほうが難しくなっている

極端に狭い部分が存在するゾーンなので、地形的な難易度は、最も高い部類に属するだろう

カイン　デキタリス　ラルジル　カイン　デキタリス

ラワガス×6　ラワガス×6　ノジツ

## 飛行キャラに御用心

ゆうゆうと待ち受けているラワガスだけではなく、飛行して来る敵キャラにも注意しないといけない場所だ。ラワガスは、一度攻撃して下に降ろしてから上を通過してしまうか、余裕がある場合は、もちろん破壊してしまってもかまわない。基本的にはラワガスにポイントをおきながら、飛行キャラに対処する、という方法で良い。

道を切り開いてから先へ進むように

ラワガス地帯の入り口。カインに注意

あわてないで落ち着いて操作しよう

## 案外楽そうだが…

敵がポツポツとしかいないので、楽勝かと思ったら必ずしもそうではない。最終ゾーンだけあって、単独でもウッカリすればやられかねない敵が出現するのだ。

まあ、しっかり注意すれば大丈夫だと思うけど…

ここまで来てやられたらもったいない。無理は禁物

# 山岳地帯

## ゾーンC、D、O、Q、X

上部には障害物がないので、洞窟や都市面よりも地形的には有利だろう。しかし、いいことばかりではない。出現したユニットをそのままにしておくと、上方へ飛んで行ってしまって、取れなくなってしまうことがあるのだ。

C

レベル2の山岳地帯。慣れれば楽にクリアできるゾーンだ

D

地形はゾーンCとあまり変わらないが、イヤラシイ敵が出現する

O

赤い背景が少々不気味。アスターゼが山の向こうに隠れてしまうところがあるので注意

Q

緑色の地表面が特徴だが、ほかの山岳地帯と大きく変わるところはない

X

山岳地帯の中でも、障害になる山々が最も大きいゾーンだ。色合いも大変美しい

# 海底基地

## ゾーンE、J、K、R、S、Z

E

障害物は下にしかないので、危険を感じたら上昇しよう

J

ワ・ガセハが障害物の向こう側に隠れている

K

ゾーンEやJとは一転して人工的な基地が障害物だ

デキタリス　スピクリム
ラルジル　ラルジル　スピクリム

Z地点

シイラシ
ターリヤ　ターリヤ　ノジツ　ラワガス×3　ノジツ×2　ノジツ×2　ラワガス×4

## 挟撃を避けよう

下部にはノジツやスピクリム。そして、上部にはラワガスやラルジルというふうに、真ん中あたりにいれば、上下からの攻めにあう場所だ。ひとつのキャラにあまりこだわりすぎると、ほかのキャラの攻撃を受けてしまうことがあるので、出現した敵にはまんべんなく注意を払っておきたい。あまり動き過ぎるとラワガスにぶつかってしまうぞ。

下のほうでスピクリム軍団が登場

ウッカリすると当たってしまうぞ

## ボス　グレートシング

頭部と腹部の砲台からホーミング弾。目からレーザー。頭の前方からドリルミサイル。さらに口からはイルカ弾を発射。これは3つに分裂するというように、すさまじい攻撃を繰り出す。そのかわり全身が弱点だ。

上部に障害物がないうえに、出現したユニットをそのままにしておいても上方へ消えてしまうようなことは起こらない。地形としては、攻略しやすい部類といえるかもしれない。しかし、それをおぎなうためか敵の攻撃は激しいようだ。

R

基本的には、ゾーンKと良く似ているが、難易度は高い

S

不思議な古代遺跡が横たわっているゾーン

Z

ゾーンSと類似点が多い。平穏そうだが、やはり難しい

## バンアレンベルト

### ゾーンF、G、M、T、V

背景が暗いだけに、地表面や巨大惑星が、より一層際だって目立つ地形である。地形そのもののパターンは単純なほうなので、巨大惑星がやたらと目立つ。敵の攻撃も割合単純なので、ポイントさえ押さえれば攻略も容易になる。

F

やたらとアスターゼが出現するので、画面の上下に注意

G

バンアレンベルトの地形では、ゾーンVとともに巨大惑星が存在しないゾーン

M

カナタ、ワガターキが飛び交うゾーンだ

T

ゾーンMと同じく、カナタとワガターキが次から次へとやって来るぞ

V

ピンク色の地表が大変美しい。ラワガスが邪魔だがシルバーホークの移動可能範囲は広いほうだ

## CHECK! 2 巨大戦艦別攻略法

最後に、巨大戦艦との戦闘シーンと、攻略のポイントを戦艦別にまとめて紹介しよう。

どの戦艦も、それぞれに特徴ある攻撃を仕掛けてくるのに加えて、耐久力もかなり高い。各戦艦の動きや攻撃をしっかり頭に叩き込んで対処しなければ、簡単にやられてしまう場合もある。しかし、26隻におよぶ巨大戦艦との戦いは、このスーパーダライアスの最大の楽しみのひとつ。徐々に実体化して行く戦艦を前に、ゾーン最後の戦いが繰り広げられるのだ！

A HUGE BATTLESHIP
MY HOME DADDY
IS APPROACHING FAST

⬆警告音が響く中、戦艦名が表示されて…

登場！

⬆ゆっくりと巨大戦艦が姿を現してくる

### A キングフォスル

登場する巨大戦艦の中では、最も単調な攻撃をするキングフォスル。一定周期をおいて、口から放射状の弾を吐き出す。近づいてきたら、上か下かに避ければ大丈夫だろう。ただし、弾を吐くときにしかダメージを与えることはできない。

⬆拡散する弾を撃つ。弱点は口だ！

⬆ヒレにダメージを与えると破壊してしまうことができる

### B エレクトリックファン

レーザーとホーミング弾が武器だ。基本的には、シルバーホークを画面左に寄せて、戦艦の攻撃を避けながら口を狙って連射、というパターンがいいだろう。上にまわってボムを投下しても倒すことはできるが、天井にぶつかってしまう危険が生じる。

⬆コイツも狙いは口だ。戦艦のほとんどは口が弱点

⬆イソギンチャクをモデルにした巨大戦艦だ

### C バーストアウト

キングフォスルと同じように放射状の弾を吐くが、弾数が増えた分より広範囲に飛んでくる。それに加え、やや太めのレーザーも発射する。やはり、攻撃のパターンは周期的なものなので、避けるときのタイミングが大事だ。

レーザー

⬆このように、かなり太いレーザーを発射してくる。当たると一巻の終わりだ

⬆広い範囲にわたって拡散弾を発射する。弾の間を通って避けるようにしよう

### D ビッグラジャーンヌ

左右のヒレの前面からワイドビームを発射し、尻尾の先からはホーミング弾を出してくる。これはけっこう広範囲にわたるので、しっかり避けないといけない。片方の発射口を破壊すればこっちのものなので、どちらか一方を集中して狙おう。

ワイドビーム

⬆ワイドビームはヒレの前部から発射

⬆発射口を破壊してしまおう

### E リトルストライプ

口から分裂する小さなエンゼルフィッシュを吐いてくる。分裂した状態がけっこう大きいので、よけきれなくなることもある。周期的に体当たりで突っ込んでくるので、直前に上か下かに回避しなければならない。上下のヒレは破壊可能だ。

⬆画面左の方へ突進してくる

⬆子供を吐き出す。直進した後で、3つに分裂する

### F デュアルシェアーズ

目からレーザーを発射し、大きなハサミから弾を発射する。大きなハサミは破壊できるので、先に破壊してしまえば楽だ。出現したら、とりあえずハサミを狙って攻撃するようにしよう。そのほうが、無理に倒そうとするよりスムーズに攻略できる。

⬆慎重に攻撃するようにしなければやられるぞ

⬆こうなれば、もうこちらの勝ちだ

## G マイホームダディ

奥さんの尻にしかれているオトーサンとは違って、このマイホームダディはかなりの強敵。砲弾と誘導レーザーが武器なのだが、真っ先にレーザーの発射口を壊してしまおう。

↑ウヘェ〜！ シビレル〜

↑ブチ壊してしまえ！

## H ファッティグラトン

口から子ピラニアを吐き、途中で4つに分裂して攻めてくる。攻撃することばかりに集中しすぎると、やられてしまうので、子ピラニアが発射されたら、避けることにも気をつかおう。

子ピラニア

↑あまり近寄らないほうが良い

↑子ピラニアを吐いたら注意

## I ガードサベージ

コイツもなかなか変わった攻撃をしてくる。顔の形をしたビームを飛ばしてくるのだ。さらに、体当たり攻撃もしたりする。あまり長く正面にいないほうが身のためだろう。

↑体当たりで捨て身の突進をしてくるぞ

↑顔の形をしたレーザーが飛んでくる

## J スチールスピン

口からは太いレーザー、そして針の先からは細いレーザーを発射してくる。全部の発射口から同時に発射されるので、避けるのはなかなか困難。レーザーの切れ目を見極めて逃げるしかないのだ。

↑同時にレーザーを発射する

↑レーザーの間にもぐれ！

## K ハードマウルスク

口からは同時に3発の弾を吐き、触手からはホーミング弾を発射する。触手を破壊してしまえば、攻めが単調になるので、簡単に倒すことができるだろう。

↑とにかく触手に連射連射

↑よ〜し壊れたぞ！

## L アローイランタン

恐ろしいことに、画面の外からシルバーボールを呼び寄せてくるというような攻撃をしてくる。画面外から飛んでくるので避けるのはかなり難しい。飛んでくる前に、少し右に寄ろう。

↑口の中に砲台があるのがわかるね

↑この弾は左から右に移動しているのだ

## M タフスプリング

エビといっても馬鹿にできない。弾を吐くはワイドビームを発射するは子エビを落とすはで、なんと3種類もの攻撃方法を持ち合わせている。子エビに近づくと危険なので、下へは行かないほうが良い。

ワイドビーム

↑三日月状のビームだ

↑上で戦ったほうが無難

## N ハイパースティング

多くのホーミング弾を発射するので、避けるのが難しい。それに加えて、口からは太めのレーザーを発射する。2種類の攻めをかわしつつ、スキをみて攻撃しよう。

↑口からビームが出るところ

↑広い範囲からホーミング弾が飛んでくるぞ

## O キーンベイオネット

上下のヒレからレーザーを発射し、口からファイアーボールを発射する。レーザーを避けつつ上へ下へと移動しながら、口を狙って攻撃するようにしよう。

↑正面に来ると危ないので、上下に移動しながら戦おう

## P ドリオサーム

画面の中といわず外といわず、自由自在に動き回るウツボだ。シルバーホークを追いかけるように移動しながら、連続した弾を胴体の一部から発射してくる。根気よく避けつづけないとダメだ。

↑中に入るとかなり危険だ

↑画面狭しと動きまわる

## Q ミスティックパワー

弾、ホーミング弾、そしてブーメランも発射してくる。けっこう動きも速いほうなので、狙いがつけにくいが、発射される弾はパターンとタイミングさえ覚えれば避けられるようになるだろう。

アンモナイトをモデルにした巨大戦艦だ

ホーミング弾とブーメランには気をつけたい

## R ファイアースター

5本の触手からボールを発射し、口から子ヒトデを吐き出す。子ヒトデはシルバーホークを狙って飛んでくるので注意が必要だ。触手は5本とも破壊できるが非常に困難である。

攻撃をかわせ！

子供を吐き出すところだ。コイツが厄介者

## S アイアンハンマー

業務用でもすっかりおなじみのアイアンハンマーだ。レーザーとホーミング弾が攻撃手段。大きいのであまり近づき過ぎると、大変危険である。上下移動で攻撃をかわそう。

レーザーだけだったらいいのだが

ホーミング弾がうっとうしい

## T バディブレイザー

まず、口から画面左端へ子供を吐き出し、その子供が右へ移動しているあいだに弾を発射して攻撃してくるというパターンだ。バディブレイザー本体は、直接の攻撃はしてこない。

ヒレは破壊することができるのだ

コイツが弾を出すのだ

## U レッドクラブ

全方向に泡状の弾を吐き、シルバーホークに座標をあわせて飛んでくるレーザーも発射する。ハサミを壊すとホーミングする弾まで吐いてくるのでなかなか厄介だ。

弾を吐くので近づくな！

レーザーも飛んでくるぞ

## V ストロングシェル

拡散する弾と、ホーミング弾を出す。業務用では可能だった、速攻で倒す技は効かない。地道に弾を避けながら攻撃していくしかないので、突っ込まないようにしよう。

ホーミング弾の餌食にはならないようにしよう

拡散弾もかなり大量に発射する

## W グリーンコロナタス

胴体の側面から弾を出し、腹からはレーザー、口からはホーミング弾を発射する。しつこく切れ目なく攻撃してくるので、倒すのは厄介だが、側面からの弾を上手くよけられるようになったら大丈夫だろう。

業務用では最強の名をほしいままにした

頭が弱点なので集中攻撃を浴びせよう

## X オクトパス

頭からホーミング弾、耳からはファイアーボール、2本の足からレーザーを発射する。激しい攻めなので、当然シルバーホークの正確な操作が必要になってくる。上手く攻撃を避けながら攻めよう。

残念ながら実際の画面写真はまだなのよ

レーザーは足から発射されるのだ

## Y カトルフィッシュ

拡散する弾と長い2本の足からはファイアーボール、2つの目と口からは計3発のレーザーを発射する。レーザーのスピードは、かなり速いので真正面でじっとしているのは危険。大きく上下に動こう。

あまり調子に乗っていると

ハイ、お疲れ様でした

## Z グレートシング

砲台からはホーミング弾、目からレーザー、そして口からはイルカ弾を吐き出す。イルカ弾は避けるのが難しいので、できるだけ遠くでやり過ごすようにしなければやられてしまうぞ。

砲台

クジラだからこれが本当の巨大戦艦？

ここからホーミング弾を発射

## 全26ゾーンをクリアするまで
## シルバーホークは休めない!?

GIANT CUTTER
CANOPY
RGY GENERATOR

**YOU COMPLETED THE WHOLE ZONE.**
**WOULD YOU TRY AGAIN?**

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

ビジュアル・アクション・ウォーズ

ファイナルゾーンII

# FINAL ZONE II

企画・制作／㈱日本テレネット 東芝EMI㈱

RENO第2弾

パソコンゲーム不朽の名作

CD-ROM²版に待望の続編！

3月10日発売予定 定価6,780円(税別)

反乱軍鎮圧の任務を命じられた、ボウイ大佐率いる連邦軍特殊武装部隊TOP。彼等が待機する、軍事衛星〈ヴァルハラ〉が何者かによって爆破された。任務遂行のため、ボウイは仲間達と合流しながら反乱軍の占拠する科学兵器へと急ぐ。しかし、そこには軍部の秘密組織ZODSによって仕組まれた恐ろしいワナが待ちうけていた……。果たして、その陰謀のウラにある真の目的は何か？ ZODSのボス、アレフ・ロイマン博士とは何者なのか!? いま再び、ボウイの銃口が火を噴く！

TORISAWA & MIYANO

RENO
Renovation Game

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

RENO第3弾
パソコンゲーム不朽の名作
# RPGの決定版がついに登場！

リアル3D、RPG
デスブリンガー THE KNIGHT OF DARKNESS
# DEATH BRINGER

企画・制作／㈱日本テレネット ㈱講談社経営総合研究所

**3月24日発売予定 定価7,200円(税別)**

魔物の襲撃により両親を失った主人公。父の遺志を継ぎ騎士になるため旅に出たが、ソロンの村に故郷の温もりを感じた彼はそこに留まり村を守ろうと決心する。そして数年、人間と魔物が共存する平穏な日々が続いたが、またしても危機が／謎のディガの騎士団がソロンの村を破壊してしまったのだ／怒りに震える主人公はディガ打倒を決意する。ディガを追跡するうちに、マハーヴィーラという魔法使いが浮かび上がった。彼は禁断の教典「デスブリンガー」を開いてしまう……。その影には邪神の姿が／主人公の運命は？平和な日々は再び戻ってくるのか!?

発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

発売中
「東芝EMIインフォメーション」 東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中／
テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価 ¥2,530
MT■TOTT-5617 税込定価 ¥2,250
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」
歌）麻生優子 CD■TODT-2458 税込定価¥930

Torigawa

# SHOW撃波
震えるゲーム革命

絶賛発売中!!

# RED ALERT
レッドアラート

## 戦略がなければ戦えない。プロに徹しなければ生き残れない!!

超リアルなグラフィックとサウンドが、
キミを激戦地へ送り込む。
スケールの大きな任務は一瞬も気を抜くことを許さない。
戦いの明暗は戦略で分かれる。
一流声優陣による圧巻のビジュアルシーンで展開するストーリーが、戦略のキーポイント。
パワー勝負のバトルアクションゲームの時代は終わった。
本格派の醍醐味を味わうなら、CD-ROM²に挑戦せよ!!

希望小売価格 6,780円
（税別）

## SFファンタスティックRPG

聞きたかった声が聞ける。見たかった映像が生き生きと画面に拡がる。

アニメ映画のキャストにも匹敵する豪華な声優陣。名アニメーター越智一裕氏のオリジナルストーリー。
クオリティの高い、幻想的で奥の深いビジュアルシーン。RPGゲームに求められていた夢をCD-ROM²が実現する。ゲーム内容も想像を絶するビックスケールで、キミを待っている。
感動と壮快感があふれる、CD-ROM²の名作。

# コズミック・ファンタジー
冒険少年ユウ

希望小売価格 6,780円
（税別）

**お■詫■び**
コズミックファンタジーは当初、年内発売の予定でしたが、諸般の事情により延期となりました。みなさまに大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

プログラマー募集中!! ●経験者高給優遇 ●委細面談 TEL.03-235-9088 新日本レーザーソフト㈱

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

# 全世界・手中

これはトンでもないヤツがやってきた！
シミュレーションゲームの頂点を極めた、
あの『スーパー大戦略』が、PCエンジン
$R^2$ROMで大変身・新登場！

《近日発売》

勝つか、負けるか？

戦略方法は君の腕次第だ！

CD ROMならではのリアルなサウンド＆グラフィック。リアルファイティングスクリーンは思わず手に汗。握る大迫力！ 生産タイプは全28種類、戦略マップはなんとバラエティー豊かに55種類とダイナミック。PCエンジン「スーパー大戦略」なら、もう全世界を君の手にすることも不可能ではないかもしれない。

シミュレーションゲーム

# SUPER大戦略

スーパーだいせんりゃく

NCS 新しい時代へ、

PC Engine
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

# 新しいNCSの顔(マーク)です。

SFロールプレイングゲーム

# SOL·BIANCA

**3月上旬発売予定 6,200円(税別)**

R・P・Gの原点は物語の厚みと重要性。オモシロいR・P・Gを作るためには欠かすことのできない条件です。このソル・ビアンカはCDROMの莫大な容量をフルに活かし、3本のロングストーリーと、4本のショートストーリーの計7本を収め、全7話からなるテレビドラマを観る感覚でゲームを楽しむことができます。7本のうち2本はキャラクターの行動でランダムに発生するため、プレイヤー次第でゲーム展開は様々に変化します。キャラクターはレベルアップに伴い、5種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできるマルチスキルシステムを導入。これで自分の好みのタイプのキャラクターを作りあげれば、物語はさらに厚みを増して、感動の嵐が君を包みこむことだろう。

## 続々発売!!話題のメディアミックスラインアップ!

完成度の高いソル・ビアンカのストーリーを世界観をより拡大する、驚くべきメディアミックス企画。さて君はゲームを先にすませるか、それとも……

■オリジナルアニメーションビデオ(3/21発売)　■レーザーディスク(4/4発売)　■CD(2/21発売)　■CDシングル(1/31発売)



飛装騎兵

# カイザード

SFシミュレーション
(3メガ)

●2月23日発売予定
●6,200円(税別)

異星からの侵略、というテンションの高いSFストーリーの中を、高機動人型兵器を搭載した新型戦艦の艦長として、最終戦闘までの10のシナリオを戦いぬく設定。個性豊かなキャラクターは、シナリオの戦闘を通じて成長し、その過程にはR・P・G的要素もタップリ含まれている。ストーリーごとに、舞台(地上、宇宙、惑星など)やクリア条件(敵の全滅、敵空母の撃沈など)が異なり、それぞれ違った楽しみ方もできる。全画面使用の戦闘シーンは迫力満点!

# ガイフレーム

SFファンタジー
シミュレーション
(3メガ)

●好評発売中
●5,800円(税別)

ただのシミュレーションとはわけが違う。RPG的要素を含んだ新しいタイプのゲーム内容。前作「ガイアの紋章」の続編でありながら、シナリオ形式ではなく一つのストーリーとして進行する展開は前作をはるかにしのぐスケール。戦闘シーンも迫力満点のアニメーション表現へ。さらに新兵器生産のタイミングが戦局を大きく変えるランダムイベントを採用。

PC Engine　バックアップメモリ対応ソフト

メサイヤ MASAYA
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル　TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

Enjoy Hudson



# IQエリア突入、ポイント1990 今、頭がおもしろい。

ブラックピース
パイプピース
ワープトンネル
ホワイトピース
カメレオンボール
スタートポイント

SCORE: 0 COUNTDOWN: 000
LEVEL: 69
TURBO

BLODIA
MENU
START GAME
SET STATUS
MUSIC
EDIT
PASSWORD

PC Engine

IQ Engine Game

# BLODIA
ブロディア

IQのポテンシャルをフル活用、1人でもみんなでも楽しめるエディット機能も充実。

ブロディアは僕らのトレンドセンサーをここちよく刺激してくれる。

## 1. ブロディア・クイズ（キャンペーン期間1990年1月〜3月31日まで）

問題：知能とスピードでクリアするハドソンのパズルゲームは？

「ブロ○○ア」

| | | |
|---|---|---|
| 1等賞品 | NECテレビ(19インチ) | 100名様 |
| 2等賞品 | 「ガンヘッド」スペシャルバージョン | 500名様 |
| 3等賞品 | ハドソン・オリジナルテレホンカード | 3,000名様 |

応募方法：上記のクイズに答えてハガキに記入し、右記の住所まで送って下さい。抽選で1〜3等までの賞品をプレゼントいたします。

賞品総額1,000万円
ブロディア
Wチャンス キャンペーン

## 2. パスワードチャンス（キャンペーン期間1990年1月〜4月30日まで）

応募方法：ブロディアの99面目をクリアし、そこに出て来るパスワードをハガキに書いて、下記の住所まで送って下さい。
先着300名様に、今春発売予定の桃太郎活劇をプレゼントいたします。
また、すべてのハガキの中から抽選で500名にハドソンオリジナルテレホンカードをプレゼントいたします。

〒103-91
東京都中央区日本橋郵便局
私書箱270号
ブロディアキャンペーン係

テレホンPCランド
東京03-260-9901 大阪06-251-9900
名古屋052-264-9200 福岡092-713-9900
札幌011-814-9900 一番近い場所に電話してくれ//
PCエンジンの新作情報が聞ける

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

ATTACK

## ステージ2—4から4—7まで攻略!!

# 虎への道

さらわれた子供を救うため一人旅立った李王。しかし彼を待ち受けていたのは邪悪な敵とワナの数々…。そこで、今回、ゲームの終盤までを大攻略だ!!

2月中旬発売予定
ビクター音楽産業
価格未定／3メガ

## これだけは覚えておきたい2大ポイント

横スクロールアクションとしては非常に難易度の高いこのゲーム。攻略するにあたって、このゲーム全てに通じる2つの特徴を紹介しよう。まずは敵キャラを倒すことが目的ではなく、先へ進むのが目的であるということ。それと体力がダメージ制であるということだ。この特徴から、次のような2大攻略ポイントをあげてみた。

### 敵を倒すより先へ急げ

このゲームは場所によってはとめどなく敵キャラの出現する場所がある。そんな場所には長居はしたくないものだ。しかし、逃げようにも敵キャラの攻撃が激しすぎて動くに動けないことがある。こんなときキミならどうするか。答は、敵からダメージを受けることを覚悟して先を急ぐのが一番なのだ。実際、敵キャラよりも主人公の方が足が速いので、１度逃げると敵キャラは追いつけないのだ。しかしこれは、１－4のような下に落ちるとやられてしまうステージでは逆効果。無視して先に進むと敵に当たってはね返され、下に落っこちて死んでしまうからね。とにかく敵を倒しまくってノロノロしているよりは、無視して走った方がいいのだ。

○切っても切ってもまた出てくる。この金太郎飴のような攻撃にいちいちつき合っているのは大変

走れ!!走れ!!

○そこで逃げてしまうのだ

### アイテムをうまく利用しろ

敵を無視して先へ急ぐ方がいいといってもいかんせん体力には限界というものがある。いつまでも敵を無視して先へ急いでばかりいられないのだ。しかし、アイテムの場所を覚えておけば、ここまではムリしてもいいとか、ここは慎重にやろうとかの目やすができる。特に赤びょうたんの場所を覚えておくと、体力の少ないところでそこまでダッシュして体力回復をはかる、なんてこともできる。この2大ポイントさえ理解していれば、ゲームクリアは近い!!

○ここまでくれば安心。赤びょうたんがある!!

体力回復

○取って体力回復だ

### MAP上の記号

アイテムをうまく利用してもらうために、マップ内にある全てのアイテム箱に、どんなアイテムが入っているかを記号で示した。それぞれの記号は以下のアイテムを表している。

青＝青びょうたん（体力回復）
赤＝赤びょうたん（体力全快）
P＝POW（武器のパワーアップ）
巻＝巻物（画面内の敵を全滅させる）
止＝止しるし（敵を一時停止させる）
水＝水晶玉（一定時間無敵）
大＝大入袋（ボーナス得点100点）
仏＝仏像（ボーナス得点200点）
1up＝１UP小僧（プレイヤーが１UPする）
逆＝逆さびょうたん（体力を減らす）

# 屋敷の中ではケンポー男とキョンシーが

## 館　ステージ2−4

ここのステージでは初めにケンポー男がカンフースタイルで襲ってくるがここは落ち着いて前方から来る敵を中心に攻撃しよう。

そしてハシゴを昇って2Fへ行くとキョンシーのような敵、「キョン」がいるぞ。途中の穴にはまると1階下へ落ちるので注意!!

●ケンポー男のケリがさくれつ!!

●ハシゴを昇ってる間は無敵だ

### ここがポイント

ここのポイントは2Fの右から2つ目の穴を渡るときだ。ここにはキョンが待ちかまえている。ちゃんと倒してから渡らないと、穴にはまって1Fに落とされてしまう。ここでは穴の一歩手前で待って敵がジャンプ攻撃をしかけてきたときをねらって攻撃するのだ。

●穴の一歩手前で待つのだ

START　EXIT

## 不動の間　ステージ2−5

ここは敵は不動しかでてこない。しかし、不動が投げてくるヴァジュラがとにかく強烈。ライフゲージが満タンのときは、敵の攻撃を気にせず突っ走ろう。それから、不動は不死身なので攻撃しても無意味だ。あと、ライフゲージが少ないときは、敵の手の動きをよく見て行動すれば、ノーダメージで通り抜けることもできる。

次のステージはボスとの対決だ。気をつけて先へ進もう!

●不動のヴァジュラ攻撃。とにかくスゴイのだ

### ここがポイント

ここでは、突っ走るのが一番いいだろう。ノーダメージで行くことも夢ではないぞ。もたもたしていると不動のヴァジュラ攻撃のエジキにされてしまう。ライフゲージの少ないときは慎重に行こう。次がボス面なのでここで深いダメージを受けてしまうと大変なので注意しよう。

●走り抜けるのだ!!

START　ボス面へ

## ステージ2　ボス　空海

いよいよボスと決戦。ここではこのゲーム唯一のボスとの空中戦だ。敵の攻撃は突然消えたかと思うといきなり全然別の場所へあらわれてぐるぐる回りながら体当たりをしかけてくる。このぐるぐる回っている時や、消えようとする時をねらって攻撃するのがいいだろう。しかし、この空海は攻撃力と守備力がやたらに高い。ライフゲージが満タンのときでも2回攻撃を受けると死んでしまう。

●これがボス。右手に杖、左手にドクロの頭をもって体当たりしてくる

●敵がこの格好をしたらワープ前なのだ



●いよいよボスとの空中戦。敵の攻撃力と守備力が高いので注意しよう

●ついにボスを倒し巻物が手に入った。巻物は残り2本だけだぞ!!

### 修業!!

ステージ2をクリアするといよいよ修業だ。ここではステージ1と違い50人抜きだ!!画面左右からやってくる修業僧を50人倒せば合格。武器はステージ2で使っていたものをそのまま使用するので注意。蛇根以外の武器がいいぞ!!

ピュー

●タイミングを覚えれば楽勝だ

# ステージ3　ナント滝の中からスタート!!

## 滝　ステージ3−1

下に落ちる岩と左右に動く丸太が先に進むのを難しくしている。さらにアドバルーン男まで、手におえない。ここは岩の上をぴょんぴょんと速攻クリアしてしまおう。

○下に落ちる岩だ

### ここがポイント

このステージには１UPアイテムが2つある。そのことを利用して、2UPしては自殺、2UPしては自殺をくり返すと、無限に１UPしつづけることができるのだ。

○右下にある１UP小僧。これは左上にもあるのだ

START　EXIT

## 荒野　ステージ3−2

ここは槍男とケンポー男との混合攻撃が激しいステージだ。攻略法としては前からおそいかかる敵をけちらし、後方の敵はなるべく相手にせぬようにして先を急ぐのがいい。しかし、途中の槍男だけには気をつけよう。この次のステージに入ってすぐのところに赤びょうたんがあるので、思いきって行ってしまうのがいいぞ。

### ここがポイント

途中にいくつか段のあるこの面。この段を利用すると敵をはめることができる。写真のように段の上に立っているかぎりはカンフー男は襲いかかってこないのだ。

○へいへい!! ここまで来てみやがれ

START　P　仏　EXIT

## 屋敷　ステージ3−3〜3−5

ここは一見2−4と同じようなつくりだが、ここでは、穴におちると下の階に落とされるのではなく、死んでしまうのだ。だから注意しなくてはいけない。ここではまず最初に赤びょうたんを絶対取ろう。この先はかなり敵の攻撃がきびしくなるからね。

○なんと忍者も出現する。手裏剣をなげてくるのだ

○火の玉が変化してキョンに。この攻撃に対しては連打だ

### ここがポイント

それぞれの面にあるエレベータ。実はこのエレベータにさえ乗ってしまえば敵からの攻撃はうけつけなくなるのを知っていたかな。敵が後ろから追ってきたりしても、それさえ知っていればあせることなくエレベータに乗ってしまえばいいんだ。

○さっさと上へ行くのだ

3−5　3−6へ　3−5へ　水　青　3−4　3−4へ　START　3−3　赤　大

## 屋敷　ステージ3－6～3－7

3－6が始まってすぐのアイテム箱は取ってはいけない。逆さびょうたんだからだ。その次にある青びょうたんまで我慢しよう。青びょうたんを取ったあとは槍男の超激しい攻撃。これをかわし3－7に行くとここは長剣男とケンポー男とのコンビネーション攻撃。これはたいしたことはないのでどんどん進んで行ける。地形も変化のない一直線なのでここまできた人なら簡単にクリアできるだろう。

●この混合攻撃にはまったく手をやくのでありんす

3－7
仏
EXIT
3－7へ
逆
3－6
青
START

### ここがポイント

3－6、3－7では一番激しいと思われるのがこの槍男の上からの攻撃。吸血コウモリとのコンビでかなりきついはず。ここをうまく突破するには、槍男の投げる槍をよく見きることが必要だ。槍は斜め45°と真下にしか飛んでこない。このことは覚えておこう。

●斜めの槍にも、真下の槍にも当たらない場所に

## 館　ステージ3－8～3－10

このステージの敵キャラヨロイ男はとても堅い。倒すどころではないのだ。そこで動き始める前にどんどん先に進んでしまうのがいい。攻撃は無意味と思ってよい。

●ヨロイ男は堅い上にノコギリをブーメランのようにぶんなげてくるのだ

### ここがポイント

ここでは2本の道の選択がポイントとなる。体力が少なくて、ボスには勝てそうもないが1面のボスなら無キズで倒せる、という人は、3－10で赤びょうたんを取るのもいい。

●どっちを選ぶ？

3－8
止
P
逆
水
青
START
ボス面へ
ボス面へ
再び決戦！
3－9へ
3－9
3－10へ
3－10
赤
P

## ステージ3　ボス　悟空

ここはボスの面にもかかわらず2画面で構成されている。かといって、上へ下へと悟空を追っていくのは禁物。一番下で悟空がおそってくるのを待って、攻撃するのが一番よい。もし武器が鎖鎌か槍だとしたら、右上に行き、飛んでくる武器をジャンプでよけながら悟空がおそってくるのを待ち、おそってきたら①ボタンを連打して攻撃をしていれば倒せる。そのとき体力に十分注意しよう。

●下で攻撃の図

●ここで待ってボスが近付いたらひたすら連打

●やりっ!! 倒した

### 修業!!

ただ連打するだけではなく、タイミングよく連打するほうが速く武器をくり出すことができるぞ。

●ローソクを消せ

# ステージ4　ゲームも後半に突入!!

## 空中面　ステージ4−1

ステージ4は強制スクロールの空中面からのスタートだが、ここは他の空中面とは違い風景のグラフィックがなかなかキレイなのである。画面の下部、スタート地点付近で木々がおい茂っている。そして、画面中央部では谷と城の側面の間を抜けてゆく。そして、上部までゆくと出口はもうすぐそこだ。

ここでの敵キャラはアドバルーン男だけだが、油断しているとすぐにやられてしまうかもしれない。強制スクロールは別に障害物もないから楽なので、上手なプレイヤーはここでアドバルーン男を倒して点数かせぎするのもいいだろう。それから、このステージの一番上のアイテムの箱の中身は逆さびょうたんなので出口が見えたらすぐに入ってステージ4−2での戦いに備えよう。ここで調子にのってPLAYしていると痛い目を見るかもしれないよ…。

4 STAGE
BOSS BROTH

ステージの最初に出てくるタイトルではボスはブロスという名だ

バックの木々に見とれているとアドバルーン男のアタックをくらうぞ

EXIT 逆 仏 大 START

### ここがポイント

ここでのポイントはアドバルーン男が降って来るのを見定めることだ。それには、画面上部で移動するよりも、画面中部あるいは、それよりも下部で移動するのが最良であろう。そして、出口を見つけたらすぐに飛びこむことだ。ここで死んでしまったらもったいないぞ。

虎気功を使うのだ

出口へ急げ急げ！

## 城壁　ステージ4−2

このステージは城の城壁のようになっている。途中に落し穴もないが、逃げ場所もない。よける方法はジャンプだけなのだ。

そして、このステージ前半は忍者が手裏剣を投げてくる。中盤では槍男が槍を投げておそってくる。前方にいる敵をたたけ!!

### ここがポイント

ここでは槍や手裏剣による攻撃を一番、注意したい。それには、自分の武器を振り回してはじくのが良いだろう。ジャンプは着地に注意。

強烈そうな槍男

手裏剣だ!!

START P EXIT

## 通路、小部屋　ステージ4−3、4−4

ステージ4−3では緑色のケンポー男と吸血コウモリが待っている。とくに吸血コウモリの攻撃で穴に落とされないよう落ち着いて移動しよう。そして、ここではライフゲージのことは気にしないでも大丈夫。次のステージ、4−4には敵が出てこないのだ。

穴とコウモリ男の連係は注意

### ここがポイント

ここでの最大のポイントは2つの落し穴。落し穴自体は簡単なのだが、渡るときに吸血コウモリがアタック攻撃をしかけてくるのだ。ここのタイミングは1−4や3−4のように敵を倒して一時、敵の攻撃が止まることがあるのでその時がチャンス。また、持っている武器が鎖鎌の時はふり回しながら渡るのも、良い方法だろう。とにかく、落ち着いて行動するのを心がけるのが落し穴を渡る時のポイントだ!!

吸血コウモリの攻撃も強烈

START 4−3 巻 青 仏 EXIT START 4−4 赤 仏 仏 大 EXIT

## 屋敷 ステージ4−5、4−7

ここのステージは4−5〜4−7まで屋敷状になっている。まず4−5では長剣男と槍男、4−6では長剣男とあのアドバルーン男が地上面に登場だ。4−7ではキョンそして、攻撃力、守備力の共に高いヨロイ男がいる。もちろん落し穴にはまれば死んでしまう。そして、注意する点をひとつずつあげると、最初に、4−5では、長剣男の攻撃をいかにたえるかだ。もたもたしているとすぐに長剣男がぞくぞく襲ってくるぞ。それから、4−6では中盤の長剣男とアドバルーン男の共同による攻撃だ。ダメージかくごで突っ走るのもいいが、ここはコツさえつかめばそんなに難しくないので、じっくり敵の動きを見て倒していくのもよいだろう。

4−7では特に注意する点はない。ここはキョンの動きをよく見て攻撃をしかけよう。ここの通路は楽勝だ。ちなみにエレベータで移動中は無敵なのでどこの階でも逃げきってしまおう。ここまで来ることができたのならこのステージはそう難しくはないぞ!!

### ここがポイント

ここの3つのステージで一番難しいのはヨロイ男のいる4−7だ。ここでの落し穴はナント下から上へ向けて火の玉が出るのだ。ここではうまくプレイしないとはまってしまう。ここでは蛇棍か虎気功を駆使しよう。

⇧4−7ではカタイヨロイ男がいる

⇧4−5では長剣男がしつこいがエレベータを見つけたらすぐ乗ろう

⇧ここは4−6。長剣男とアドバルーン男の連係はかなり手強いがいっきに突っ切るのだ!!

EXIT
4−7
4−7へ
4−6
P 逆 仏 青
4−6へ
4−5
逆 大
START

## これから先はこんな敵が待っている!!

これから先のステージは、1−4や3−8を死なずにクリアできた人には簡単だと思うくらいになるだろう。それは、敵がだんだん強敵になるように、自分もまた、修業で強くなったり、このゲームのコツなどを覚えるからであろう。しかし、あなどれない敵はまだまだウジャウジャ待っている。こんぼうを手に持ってやはり無敵の不動やプレイヤーを強烈な吸引力で吸い寄せて喰いつぶす吸引ドクロなどはその一部にすぎない。そして、悪の総大将・龍王はどのようなモンスターなのであろう。が、しかし、ステージ4のボスを倒すことができれば中国最大の究極奥義「双頭虎気功」を使えるようになるのだ。もうボスの一歩手前まで来たようなものだ。そして、いよいよ龍王の「龍王拳」との一騎打ち。まさに、「龍虎の戦い」が待っているであろう。アーケード版では2周目もあったがこのゲームではどのような結末が待っているのか…李王は本当に子供たちを助けられるのだろうか。エンディングはもうすぐだ!!

⇧これは別タイプの不動。これはタイミングをつかめばよけられる？

⇧いきなり天井から針の山が落ちてくる!!

⇧これがウワサの吸引ドクロ。口を大きくあけ吸引力を出しプレイヤーを喰う。しかも無敵なのだ

### 双頭虎気功

ステージ4のボスを見事倒すと、いよいよ双頭虎気功が使えるようになる。クライマックスまであと少し。

⇧これは普通の虎気功。やや単調

⇧これが究極奥義「双頭虎気功」!!

# UL-TECH（ウルテク） Wonder Land

## UL-TECHのランク

★★★★★ ●最高のウルテクには5つの星がつけられる
★★★★☆ ●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
★★★☆☆ ●なかなかがんばっているといったウルテク
★★☆☆☆ ●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
★☆☆☆☆ ●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

**笑い星** ☆☆☆☆☆

思わず笑ってしまうような内容の技はこのマークが付いてます。ランクは色で示します。

**もうすぐファミコンの超話題作が発売されますが、それればかりやらずに、ちゃんとPCエンジンのウルテクをたくさん発見するように頑張りましょう。**

## 1 弁慶外伝 ★★★★★

### 面白パスワード

富山県 土居真澄クン

どこかで聞いたことのありそうなパスワードがあったぞ。

1つ目は、旅の記録を入力するときに「おごれるものもひさしからず」と入力しよう。すると、サウンドテストとなるのだ。方向キーの上下で選んで①で聞こう。

もう1つは、「なつくさやつはものとものがゆめのあと」と入力しよう。すると、ゲーム中に登場する敵キャラがじゃんじゃん出てくる敵キャラパレードになるのだ。

●「おごれるものもひさしからず」と入力しよう

●すると、サウンドテストになるのだ

●今度は「なつくさやつはものとともがゆめのあと」と入力しよう

●すると、敵キャラが続々と現れる敵キャラパレードとなるのだ

## 2 イースⅠ・Ⅱ ★★★☆☆

### オプションモード

東京都 須藤義男クン

まずパスワード入力画面にして「いわさきひろまさ」と入力しよう。すると“パスワードが違います”と表示されるので、カーソルを“いいえ”に合わせる。そしてコンティニューの画面で、方向キーの右を1回押せばいいぞ。すると、オプションモードがあらたに追加されているのだっ!! オプションモードを選ぶと“BGM”や“Sound”、“Item”といった3種類のメニューが楽しめるよ!!

●パスワードを「いわさきひろまさ」と入力する

●この画面で方向キーの右を1回押せばいいぞ

●すると、画面下に“オプション”というコマンドが追加されているのだ！

●これで音楽を聞いたり、アイテムのグラフィックもバッチリ見られるぞ!!

イラスト／島浦孝全

## ③ドラえもん迷宮大作戦

# ドラえもんだらけ

神奈川県
横山裕一クン

タイトル画面で〝パスコード〟を選択しよう。パスコード入力画面になったら、左から「4回・6回・2回・2回」の順番で①ボタンを押して、ランボタンを押せばOK。あとは〝やさしい〟か〝ふつう〟のどちらかを選んで、ランボタンを押せばいい。これでゲームがスタートすると、ドラえもんがたくさん登場するのだっ!! でも自分以外のキャラは敵なので、くれぐれも用心しよう。

タイトル画面で〝パスコード〟を選択しよう

このようにパスコードを入力すればいいぞ

〝やさしい〟か〝ふつう〟を選んでスタート

一見どこも変わっていないようだけど……

ドラえもんがたくさん現れるぞっ!!

でも自分以外のキャラは敵なのだ!!

## ④忍

# サウンドテスト

埼玉県
戸田　晋クン

最近のゲームには必ずといっていいほどあるサウンドテストが、この「忍」にもあったぞ。

まずタイトル画面で忍者の顔が出たら、セレクトボタンを連打しよう。すると、忍の文字だけが残り、MUSIC MONITOR MODEになるのだ。方向キーの上下で曲を選び、①ボタンでミュージックスタート、Ⅱボタンでストップというように操作できるぞ。いろいろ楽しもう。

忍者の顔が出たら、セレクトボタンを連打!!

すると、ミュージックモニターモードになるぞ

## ⑤ヴォルフィード

# コンティニュー発見

埼玉県
倉地智治クン

もしゲームオーバーになってしまったら、タイトル画面に戻ってランボタンを押そう。すると、デモが始まるけれど、そこで方向キーの左を4回押してみよう。音が鳴ったら成功だ。そうすると、コンティニューができるのだ。ただし、コンティニューができるのは3回までだよ。

げっ、ゲームオーバーだ!!

デモで左を4回押そう

すると、コンティニュー

## ⑥忍

# 面セレクト

埼玉県
桜井　勇クン

とってもうれしい面セレクトが発見されたので紹介しよう。

やりかたは、ゲームをスタートしてミッションと指令が出ている画面で、セレクトボタンを押し続けよう。すると、黒い画面になるはずだ。そこで、下にある表の中から自分の行きたい面を選んで入力しよう。すると、いきなりその面から始まるのだ。このウルテクで、早くエンディングを見られるように頑張ろう。

セレクトを押し続けると黒画面に。そこで入力

いきなり先の面からできてしまうのだ

| STAGE ＼ MISSION | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 普通に始める | Ⅱを1回 | Ⅱを2回 | Ⅱを3回 |
| 2 | Ⅰを1回 | Ⅰを1回<br>Ⅱを1回 | Ⅰを1回<br>Ⅱを2回 | Ⅰを1回<br>Ⅱを3回 |
| 3 | Ⅰを2回 | Ⅰを2回<br>Ⅱを1回 | Ⅰを2回<br>Ⅱを2回 | Ⅰを2回<br>Ⅱを3回 |
| 4 | ―― | Ⅰを3回<br>Ⅱを1回 | Ⅰを3回<br>Ⅱを2回 | Ⅰを3回<br>Ⅱを3回 |

## 7 麻雀学園

# コンティニュー3回増加

岐阜県 江上浩二クン

学園モードでは、コンティニューが1回しかなくてなかなか先へ進まないよね。こんなときは、この技をやってみよう。

コンティニュー画面のときに、3分間以上何もしないで待ってから、方向キーの上を10回以上押してみよう。ピンと音が鳴ったら成功だ。すると、いつもなら1回きりのコンティニューが3回に増えているぞ。

負けてしまいました。残念無念

この画面で3分間以上何もしないで待っていよう

方向キーの上を10回以上押す

すると、コンティニューが増えるぞ

## 8 麻雀学園

# キャラクタを見られる

愛媛県 笠原潔一クン

モード選択の画面で、下のコマンドを入力してみよう。すると、全国モードの登場人物紹介になるのだ。この技なら、誰でもすぐ簡単に見られるぞ。

このモード選択画面で、下に書いてあるコマンドを入力してみよう。するとすると…

Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、右、左、右、左と押す

全国モードに出てくるキャラクタを全て見られるぞ

## 9 麻雀学園

# コンティニュー1回増加

千葉県 中瀬秀明クン

左の技ではコンティニューが3回増える技をやったけど、今回は1回だけ増える技だ。やりかたはコンティニュー画面で1分間以上何もしないで待ち、方向キーを逆時計回りに1周以上押してみよう。ピンと音が鳴ったら成功だ。すると、コンティニューが1回だけ増えているぞ。

あら、負けてしまったのね。なかなか脱がせねーな

この画面で1分間以上待とう

方向キーを逆時計回りに押す

すると、コンティニューが1回だけ増えているぞ

## 10 デジタルチャンプ

# サウンドテスト

大阪府 金山勝男クン

ニューゲームとコンティニューを選ぶ画面で、パッドのⅡボタン、セレクト、方向キーの上、ランボタンを順に押す。すると、サウンドテストができるようになるぞ!

この画面で、本文のコマンドを入力するのだ

サウンドテスト!

エンディングの曲も聞ける。ヘタで見られなかった人は、画面を想像しよう

## ※大地くんクライシス

# 変なパスワード

大阪府 山田憲彦クン

タイトル画面でコンティニューにして、パスワードを「たたたたた たたたたたたた たたたたた たたたたた」と全て「た」で埋めつくしてしまおう。すると、いきなりおっ島から始まるぞ。しかし、お金が全くないので先へ進めるのはとても大変だぞ。

たたたたたたたたたたた…

おっ島から始まるのだ

## ⑪Mr. HELIの大冒険 ★★★☆☆

# クレジット増加

東京都
石川隆英クン

普通だとコンティニューはたったの2回しかない。ところが、これをイッキに99回までにしてしまう技があったのだ。

やりかたは、タイトル画面でパッドをⅠ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、セレクトの順に押そう。すると、クレジット画面が現れるはずだ。そこでⅠボタンを押すと、クレジットの回数が増えて、最高で99回まで増えるぞ。これでキミもエンディングを目指そう。

○タイトル画面でやろう

Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、セレクトと押す

○すると、クレジット画面になる

○最高で99回までコンティニュー

## ⑬バトルエース ★★★☆☆

# 音セレクトと残機増殖

熊本県
鯨井秀直クン

タイトル画面でセレクトを押しながらランを押そう。すると、ミュージックルームになるぞ。いろいろBGMを聞けるぞ。

また、電源を入れたらセレクトを押したままにしてしばらく待つ。そして、タイトル画面が出たら、上を1回押してセレクトを離し、さらに上3回、右6回、下2回、左2回と押してランを押すと、シチュエイションモードになるぞ。残機数を最大255機にできるぞ。

○タイトル画面でセレクトを押しながらランを押してみよう

○すると、MUSIC ROOMになるのだ

○シチュエイションモードもある

○残機が255機もあると楽だぞ

## ⑫Mr. HELIの大冒険 ★★★☆☆

# BGMセレクト

宮城県
渡辺良道クン

タイトル画面で、パッドをⅡ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと押してみよう。すると、BGMセレクトモードとなるのだ。方向キーの上下とⅠボタンで自由に聞けるぞ。

○タイトル画面で、下に書いてあるとおりにコマンドを入力しよう。するとすると…

Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと押す

○BGMセレクトモードとなるのだ。たっぷり聞こう

## ⑭麻雀学園 ★★☆☆☆

# 「はにい」風パスワード

福島県
野沢真一郎クン

フェイスの前作「はにい いんざ すかい」には、いろいろなパスワードがあったけど、この「麻雀学園」にも似たようなパスワードがあったぞ。「おねがいだ もちてんおおく くださいな」と入力してみよう。すると、持ち点が10万点から始まるぞ。

○このようにパスワードを入力

○持ち点が10万点あってラクだ

## ※大地くんクライシス ★★★★★

# デモを飛ばす

奈良県 原田淳クン

電源を入れてからタイトル画面になるまでには、デモ画面があるよね。このデモ画面を見るのがメンドーくさい!! と思う人は、このウルテクをやってみよう。ランボタンを押しながらⅠボタンを押すと、いきなりタイトル画面になるぞ。

○この画面でコマンド入力

○一発でタイトル画面になる

## 15 デジタルチャンプ

# ラウンドセレクト

東京都
高橋ナオトクン

ニューゲームとコンティニューが選べる画面で、方向キーの上、左、下、右を順に押し、ランボタンを押してみよう。すると、DEFENSE NO.00という画面が現れ、最後の敵の前までの全12戦を自由に選んで遊べるようになるぞ！　これで、途中で挫折した人も最後まで行けるぜ！

⬇ここで下のコマンドを入力する

タイトル画面でボタンを上、左、下、右、ランと押す

⬆数字を動かして、ラウンドを選ぼう！

⬆こんな、モヒカン野郎とも対戦できる。白人版のミスターTか!?

## 17 デジタルチャンプ

# 4分割モード

大阪府
六車卓也クン

なんと、画面が4分割になってしまうウル技だ。ニューゲームとコンティニューが選べる画面で、方向キーの上、右、下、左の順にコマンドを入力して、ランを押そう。すると、見事に画面は4分割になり、それだけでなく、パンチのスピードが、いつもの4倍にUP！　カウント読みも速くなる。

⬇アッと驚く技をお見せしましょう

上の画面でボタンを上、右、下、左、ランと押す

⬆4分割モード!!　目が変になっちまうぜ！

⬆パンチスピードもカウント読みも早くなってるぞ！　エキサイティングボクシング

## 16 忍

# コンティニュー発見

東京都
忍者ハットリクン

ゲームオーバーになり、「GAME OVER」と画面に現れたら、Ⅰまたは Ⅱボタンを連打しよう。ゲームが終わったステージからまた始められるのだ。ただし、コンテニューは5回までだよ！

⬆ゲッ!!　こんなところで終わってしまったのだーっ！

⬆でもあせらずⅠボタン連打！

⬆我らがムサシの復活だ!!　さあ、もう一度がんばろう！

## 18 ブルファイト

# いきなり最後へ

大阪府
スポーツ野郎クン

パスワード入力のとき、「エビロズスチロコエポァドォポオ」と入力してみよう。なんと、いきなり世界タイトルマッチから始まってしまうのだ！　しかも、自分だって強くなっているから簡単ね。

⬆ここで、本文のパスワードを入力しよう

⬆いきなり世界タイトルマッチ

⬆レパード玉熊のような、アウトボクシングで攻めろ！

## ※麻雀学園

# 黒いウインドウ

岐阜県　堀　一樹クン

本体の電源を入れると、タイトル画面が出てくるよね。このタイトル画面が出る瞬間に、すばやくセレクトボタンを押してみよう。すると、あのママ来たロールプレイングゲームのウインドウの部分が、なぜか真っ黒になってしまうのだ。

⬆このタイトル画面が出る瞬間に、セレクトボタンを押そう

⬆すると、ウインドウの部分が真っ黒になってしまうぞ

## ⑲麻雀学園 ★★☆☆☆

# 次作の宣伝が出る

山口県
宮本昭夫クン

役満つみこみを使ってでもいいから、とにかく二倍役満を上がろう。すると、突然フェイスからのコマーシャルが出るのだ。それによると、フェイスの第3弾はアリスという女の子が出てくるアクションゲームだそうだ。

大四喜なんて、夢のような手だ
すると、第3弾の宣伝が出るのだ

## ⑳麻雀学園 ★☆☆☆☆

# リーチまだ?

愛知県
塚本　宏クン

まず、テンパイしていないのにリーチをかけてみよう。すると、そろってませんと表示されるはずだ。このことを3回やってみよう。3回目のリーチのあとで、ブッという音がして、「リーチまだ!?」と催促されてしまうのだ。やっぱり、ちゃんとテンパイしてからリーチをかけるようにしましょう。チョンボはダメよ。

テンパイもしていないのにリーチをしたのだ
これを3回やると、「リーチまだ!?」と催促される

## ※大地くんクライシス ★★★★★

# サリオからのおわび

全部で7つあるマップのうち、「おめで島」のあるところに川を引くと、バグってしまって動かなくなってしまうことがわかったのだ。本来ならウルテクの1つとして紹介しようと思ったのだけれど、このことを知らずにクリアできない人がいるとかわいそうだ、ということで、この「大地くんクライシス」のメーカーであるサリオ株式会社さんから、「おめで島」でゲームがストップしてしまうのを回避する方法を伺ったので、紹介しておこう。

まず、写真Ⓐと Ⓑを見てもらいたい。ここの場所に川を引いた状態のとき、嵐が来てしばらくすると、ゲームがストップしてしまいもう何も動かせなくなってしまうとのことだ。ここの周りに川を引くのは控えるようにしよう。また自分で川を引かなくても、自然の力で勝手に川ができてしまうことがあるので、その場合は自分で川を埋めるようにしてくださいとのことだ。

以上のような方法で「おめで島」はバグってしまうことなく必ずクリアできるので頑張ってくださいとのことでした。

写真Ⓐ。この周りでは川を引かないで
写真Ⓑ。ここでも川を引いちゃダメ
写真Ⓐと Ⓑの周りで川を引かなければ、ゲームはストップしない
以上のことをやれば、クリアできる日も近いぞ

## UL-TECH募集

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

### 謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。笑い星の数も同じ様に、色の数によって2000～10000円となります。

| ランク | 謝礼 |
|---|---|
| ★★★★★ | 金10000円 |
| ★★★★☆ | 金 8000円 |
| ★★★☆☆ | 金 6000円 |
| ★★☆☆☆ | 金 4000円 |
| ★☆☆☆☆ | 金 2000円 |

FAXでも応募できます

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL (FAX)
・年齢
内容

FAX番号
03(578)6996

表
裏

# 最新情報ネット局
## エンジン関連の話題を提供
# PC SCRAMBLE
ピーシースクランブル

## HOT SCRAMBLE
今号で一番気になる最新情報を熱いホットなうちに紹介する

### パソコンソフトの状況

最近のパソコンソフトの状況をちょっとエッチなジャンルに限定して見てみることにしよう。野球拳のシミュレーションから始まったと推測されるこの手のものは、アドベンチャーゲームの形式をとるものがほとんどを占める。その他にもRPGやアクションゲームも出てきてはいる。

ゲーム設定としては、一定条件をクリアすると女の子のグラフィックを見られるというものばかり。服を1枚ずつ脱いでいったり、グラフィックの一部が動いたりする。PCエンジンではお目にかかれないであろうなかなか過激なグラフィックを見ていると国会でとりあげられて話題になった『177』以上のエッチなものが普通になってきているような気がする。また、パソコンソフトは流通にのらない通信販売の同人ソフトといったものも盛んで、エッチなソフトの奥はとても深いことを知らされた。

ますます過激になるパソコンのエッチソフト。今後の展開としては、新しいジャンルへの挑戦に期待したいところである。

天使たちの午後III（ジャスト）は、シリーズもののアドベンチャーゲーム。女子高校生が主人公

ドキドキ　シャッターチャンス!!（エルフ）は、女の子をうまく写真に撮るアクションゲーム



雀ボーグすずめ（ポニーテール・ソフト）は、麻雀に勝って女の子を脱がし悪の組織を倒すのが目的



ポッキー（ポニーテール・ソフト）は、校長印のあるパンティ3枚を脱がし取るアドベンチャーゲーム



はっちゃけあやよさん（ハード）は、アドベンチャーゲーム。あやよさんが危ない

電脳学園（ガイナックス・ゼネラルプロダクツ）



韋駄天いかせ男（ファミリーソフト）は、言葉を当てはめて文章を完成させ女の子を感じさせるゲーム



ぴんきい・ぽんきい（エルフ）は、選択肢の中から次の行動を決定し女の子をナンパしていくゲーム

## PC'Sスクウェア

### テレホンサービス

テレホンサービスもいろんな多くのものが誕生している。情報化社会で有益なネタを電話で簡単に手に入れられるようになってきたということだ。去年の7月よりNTTではダイヤル0990で始まる有料の情報電話を開設したりしている。ダイヤルQ²という。まだ東京、大阪、名古屋だけだが、21秒で10円などといったかんじで、情報提供者とNTTに料金を払うもの。また、1カ月、1万7千円でキミが情報の提供者になることもできる。もちろん、かかってきた電話の本数分の利益を受け取ることができる。情報の受け手だけでなく送り手になれるわけだ。くわしくは、NTTに問い合わせて。なお、テレホンサービスの問い合わせは、0120—393725のフリーダイヤルへ。

### ビデオ感謝フェア

フェアリーダストでは、アニメシリーズファン感謝フェアを行う。2月28日まで唯登詩樹スペシャル、亜麻木硅スペシャル、森山塔スペシャル、いずれかのビデオをレンタルショップで借りると先着でオリジナルのチラシをもらえる。また、ビデオ収録のクイズ全正解者には抽選でオリジナルテレカがもらえる。

このようなチラシがもらえる

## NEW HARD

またまた新型の家庭用ゲーム機の登場だ。しかも16ビットマシン！

### SNKが16ビット機を発売

業務用、ファミコンのメーカーとして名高い「SNK」が16ビットゲームマシンを発売する。

新型機の名称は「NEO−GEO」（ネオ・ジオ）。業務用に負けないグラフィックやサウンド、そして、スピーディなゲームを楽しめるという。仕様を見てみると、CPUはMC68000とZ80Aを搭載。色は65536色中、同時発色4096色。スプライトサイズが最大16×512で表示数が380というから、タテ長のドデカいキャラがわんさと出てきそう。また、音源はFM、PSG、PCM(音声合成)、そしてノイズを合わせ計15音と強力。野球ゲームなど英語版の実況放送も聞けるんだ。ゲームカセットの最大容量が330Mビット、通常のソフトは40〜50Mビットになる。

発売は3月末の予定だが、これはゲーセンやビデオレンタル店などの業者向け。われわれは、ゲーセンやレンタルショップで借りてプレイすることになる。なぜ一般に売らないかは、価格（ハード5万8000円、ソフトが3万円前後）の問題とメモリーカードの出現が理由。特に、メモリーカードはこの春発売予定の家電メーカー共通のもので、2KバイトのRAM容量があり、約30ゲーム分をセーブすることができる。もちろん本体があればどこでも途中からプレイ続行可能だ。レンタル料は本体、ソフトとも500円〜1000円。ひとまず、野球、麻雀、アクションの3本のソフトが同時発売予定。続いて、シューティングやアドベンチャーなど3本が開発中。

## MAKING OF ゲームができるまで

すでに発売されている名作の開発過程を、開発者に聞く

### ドラゴンスピリット

業務用で大ヒットした『ゼビウス』以降ナムコからは、強制縦スクロールのシューティングゲームは久しく出ていなかった。そこで、開発が始められたのが『ドラゴンスピリット』である。キョンタプログラマーのドラゴンを主人公にしたドラゴンの世界を展開させたいという熱い思いがゲームの構成の源となっている。敵キャラクタにしろ、そういった経過から無機的ではなく、できるだけ生命感溢れる動きをするようにプログラムされた。

○縦スクロールシューティングゲーム。音楽グラフィックともに美しい

PCエンジンへの移植に関しては2メガという容量の制約の中で、グラフィック・音楽・プログラムのそれぞれのメモリの配分に苦労した。ドラスピのゲーム性を失ってしまっては、形だけが残りまったく別のゲームになってしまう。ユーザーの求めるものは、そのままの移植であり、どこまで業務用に近づけるかが移植の最重要課題であった。それにしても業務用とPCエンジンのメモリの差は大きく、深海と暗黒のステージをカットせざるをえなかったのは残念である。メロディとリズムを別々に指定したり、ドラゴンのグラフィックは半分のものをフリップさせて表示させるなどしてメモリを減らしてはいる。しかし、2メガの容量に業務用そのままを再現したならば、ボスの敵は1匹しか出現させることしかできなかったであろう。縦画面から横画面になり、敵のスピード出現位置を調整し、PCエンジンなりのドラスピは完成した。

## 人物図鑑

ゲーム制作にたずさわる人々のいままでのいきさつを調査する

### 日本コンピュータシステム 松田明生

ソフトウェア開発事業部
ソフトウェアプロダクト部
企画担当　松田明生
身長172cm 体重55kg 年齢26歳
視力 右：0.05 左：0.05 血圧110 70

一見して風貌の奇抜なことなどからもわかるとおり印象的な方である。特徴的な髪について、社長はもっと伸ばせと喜んでいるということだったが、出てくる話の半分以上は冗談だったので真偽のほどはわからない。

現在の仕事内容は、販売促進のための広報、広告の企画から電話番などの雑務一般まで幅広く活躍中。もともと絵画などに興味があり、『モトローダー』のマップやエンディング、『ガイアの紋章』のオープニングなどに松田氏の描かれたものがある。転職情報誌を見てNCSに入社する前は、コンピュータソフトの開発会社で教育用ソフトのグラフィックを担当していたということである。図を使用したCAIなどをパソコンで開発するのだが、俳句を絵にしてほしいという注文がきたときは困ったらしい。

松田氏の最近得た教訓では、「虎穴に入らずんばつるべ落とし」もしくは、「郷に入らばGOサイン」が気にいっているということ。意味はあまりないけれど、なんでも中に入ってみなければ、本当のことはわからない、といった教訓らしい。なおゲームは好きじゃなく、クリエイティブなことを目指して仕事をしているわけではないときっぱり言われた。本当によくわからない方である。パソコンからPCエンジンへ力をいれていくというNCSのユニークなキャラクタである。

○企画会議風にきめてもらった。ホワイトボードのイラストも松田氏のもの

## PC'Sスクウェア

### CMベスト10

玄光社のCM情報誌「CM　NOW」より'89年のCMベスト10を紹介する。1位は大塚製薬のポカリスエット。宮沢りえちゃんがアニメーションの中で踊ったりサーフィンしたりした。2位は、三共のリゲイン。時任三郎が歌う音楽の24時間働けますかのセリフがきいている。レコードも出た。3位日本・コカコーラのコーク'89。4位KDDの国際ダイヤル通話001。奥貫薫ちゃんが空港で恋人と別れる悲しさに泣いてしまう感動的CM。5位学生援護会のDODA。転職といえばデューダというブームもできた。大地康雄とイッセー尾形や細川俊之のコミカルな漫才みたいなCM。6位ダイハツのミラパルコ。車に乗ると陽気になるOL役は春田紀尾井。7位サントリーの生ビール。おおらかにくじらが空を飛ぶSFXは、ルーカスの特撮工房で製作されている。8位日立マクセルのマクセルHGXゴールド。宮沢りえちゃんの人気。9位JR東海のホームタウンエクスプレス。山下達郎の「クリスマス・イブ」のBGMが効果的に使用され最終の新幹線が出ていったホームに彼氏が現れる感動お涙もののCM。10位いすゞのジェミニ。レミージュリアン・アクションチームの車の芸が毎回素敵なアクションを見せた。

○人気絶頂宮沢りえちゃんのポカリスエットのCMより。とってもかわいい宮沢りえちゃんだ

# PRESENT

読者へ手に入りにくい貴重な品物をできるかぎりプレゼントする

## シールとポスター

今回は、新日本レーザーソフト、創映新社のご好意により右記の品物をプレゼントします。プレゼント希望の方は、はがきに住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望商品名を明記の上、2月20日（当日消印有効）までに右記の編集部のプレゼント係までお送りください。なお当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。皆さん、どしどしご応募してください。

**●新日本レーザーソフト**
ＰＣエンジンのコントロールパッドに貼ってゲームの操作方法がわかるオリジナルシールをティシュとペアで20名にプレゼント。

**●創映新社**
フェアリーダストのＶＨＳアニメシリーズファン感謝フェアを記念して、フェアでもらえるオリジナルのチラシを20名にプレゼント。

**あて先**
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN 編集部
プレゼント係

# AV SOFT

ゲームミュージックCDとアニメーションビデオの紹介をする

## ポニーキャニオン

**CD／R－TYPE　II／'90年1月21日発売／2500円**

アイレムの業務用シューティングゲーム『アールタイプII』のアレンジバージョンとオリジナルを10曲。プラス『エックス・マルチプライ』のオリジナルを10曲収録したものだ。『アールタイプII』のアレンジバージョンは、高西圭を起用した、斬新かつ壮大な組曲になっている。約6分半のサウンドトラックと思って聞いてほしいということだ。宇宙空間を思わせるパイプオルガンから、ソロのサックスやハードロック風のアレンジと変化に富んで、息をつかせぬ構成である。オリジナルのほうはタイトルの曲からコインを投入したときの音楽、ネームエントリーまですべてといっていいほどの完全収録アイレムサウンド満喫のベストカップリング。

○豪華なカップリングに満足

**CD／エリア88／'90年1月21日発売／1500円**

カプコンの『エリア88』のオリジナルを完全収録し、さらにアルフ・ライラ・ワ・ライラ自身によるアレンジバージョンが1曲追加収録されている。

○原作はあまりに有名な作品

**CD／忍者くん阿修羅の章／'90年1月21日発売／1500円**

ＵＰＬ初のゲームミュージックのＣＤ化として『忍者くん阿修羅の章』がリリースされる。オリジナルバージョン完全収録だけでなく、ゲーム中に使用されなかった音声合成なども聞ける。

○ＵＰＬ初ＣＤは、これだ

## ポリスター

**CD／みつめていいよ／'89年12月21日発売／2884円**

『スーパーリアル麻雀』に登場するキャラのおしゃべりや歌を収録したイメージCD。ビデオに先駆け発売。

○予約特典はオリジナルステッカー。ビデオの前にＣＤでしょうこちゃん達に会える？

## 創映新社

**ビデオ／エンゼルコップ3／'90年2月1日発売／9888円**

雑誌ニュータイプ（角川書店）に連載されていたコミックのビデオ化。全6部作の第3話。巨大複合都市東京を舞台に特殊公安とテロリストの闘いが繰り広げられる。謎の超能力集団が介入し、事態は複雑な様相を呈してきた。さらには、巨大権力が特殊公安の前に立ちふさがる。重要な鍵を握る「Ｈファイル」を求めて、舞坂、タキ、エンゼル、ライデンが闘う。

○コミックスも発売され、ますます面白くなってきた

**ビデオ／亜麻木硅スペシャル～チェリーなゆううつ／'90年1月21日発売／10094円**

美少女コミック界の新星・亜麻木硅のオリジナルアニメビデオ。ＶＨＳ（ビデオ・エッチコミック・スペシャル）シリーズとして登場。

○いやらしモン好きのアナタへ贈る

**ビデオ／森山塔スペシャル～そうかもしんない／'90年2月2日発売／10094円**

すけべコミック界の巨匠・森山塔のオリジナル。銃で女の子を襲う。

○30分を思いっ切り有効に使うには

# PC'Sスクウェア

## 中古基板価格

業務用中古基板の価格表を紹介しよう。今回は、ちょっとＨな基板として、麻雀ゲーム。俗にいう脱衣ものをまとめてみた。ＰＣエンジンでも発売された『麻雀学園～』の元となったアルバの『麻雀学園』などもすでに中古として売っている。ゲームセンターでゆっくりプレイできなかった人もオリジナルを購入すれば、心おきなく遊べる。なお、右記の価格はあくまで、参考価格である。中古の価格は変動が激しいので購入の前に電話で在庫の確認、価格の確認をするように。郵送してもらえるので地方の人も購入可能だ。基板を接続すればすぐにゲームができる業務用の筐体も3万5千円と格安で販売。東京都府中市新町3-15-5タイムマシン、☎0423-67-1129へ。

『麻雀刺客』20,000円
『麻雀学園』15,000円
『麻雀学園2』18,000円
『麻雀殺人事件』10,000円
『花のももこ組』20,000円
『麻雀Gメン'89』18,000円
『麻雀フライデー』45,000円
『麻雀クリニック』15,000円
『AV麻雀ビデオの妖精』98,000円
『スーパーリアル麻雀PII』15,000円
『大霊界』10,000円
『麻雀夏物語』65,000円

○こんなゲームを家でプレイすることができるのだよ。ちなみにこれは、『スーパーリアル麻雀PIII』50,000円

# 読者の声 ユーザーサイド

イラストや質問など読者参加のフリースペースを提供する

## 質問に答えますぜ

Q：ゲームの攻略に関する質問もいいのですか。またスーパーグラフィックスはいつ半額になるのでしょう？（神奈川／まさみクン）

A：いままで攻略のヒントが欲しいという手紙は、コーナーがなかったためというのもあるが、ほとんどきていません。今後攻略の質問が増えるようであれば、考えます。しかし、ATTACKでできるだけくわしく攻略をするつもりですので、読者の方で必要と思われる方はそれほどいないのではないかと思われます。どうしてもといったものは、答えますけれど。それと、スーパーグラフィックスの価格ですが、半額というのはありえないのではないでしょうか？3割引き程度なら中古ハードの店を探せばみつかるかもしれません。

## イラストもたくさん

イラストに課題をつけてはどうか？ という案には、皆さん賛成というはがきばかりがきました。そこで課題を出します。「いままでに誰も見たことのない世界」を表現してください。普通のイラストは締切がありませんが、課題イラストのほうは2月20日（当日消印有効）までに出してください。発表は5月号のこのコーナーにておこなう予定です。

○香川県の浜田圭史郎クン。シュビビンマンの影のつきかたがとても雰囲気があってきにいってるの。掲載が遅れてごめんね

○東京都の騎神わたるクン。編集部に遊びにきて目がみえな〜いといって笑わせてくれたおちゃめな子でした

○愛知県の暁一穂クン。構図が

○宮城県のアーレオッカナ姫クン。アメリカンコミック風のコマ割りが斬新な気がするのよね。ほんとうに

○東京都のもおとん・はるけっとクン。季節はずれだね

○神奈川県の足立喜忠クン。エッチだと思う

○東京都の昭和六十四年クン。太めが好き？

○東京都のトラウマクン。ゲームはちょっと古めだけども載せちゃう

○東京都の暁一穂クン。2枚も掲載しちゃった

○福井県のRYDEENクン。かっこいいの

## 手紙を募集している

編集部では、広く読者の方々の意見を募集します。ユーザーサイドのコーナーをもっと活用していただくためにも、また、今後の編集の手がかりにもしていきたいと考えていますので、ふるってご応募されるようお願いいたします。募集しているものは、だいたい右記のようなものです。締切はとくにありません。それぞれのテーマの係まで、住所・氏名・年齢・職業（学年）を明記の上お送りください。お待ちしています。

- ●イラスト（ゲームを題材にしていなくてもかまいません）
- ●疑問に思っていることの質問
- ●これだけは言いたいという意見
- ●ハードに関する質問
- ●最近起こった面白い出来事
- ●やって欲しい企画の提案
- ●コンサート・イベントの報告
- ●4コマまんが
- ●インタビューしてほしい人の希望

**あて先**
〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM
PC Engine FAN編集部
○○○○○○○係

## 1月号アンケート読者プレゼント当選者

●虎への道
福　島／相楽　和則・13歳
新　潟／韮沢　力也・15歳
茨　城／国母　岳之・17歳
群　馬／斉藤　慎吾・13歳
千　葉／岩瀬　弘幸・15歳
東　京／二藤部健一・11歳
神奈川／藤井　滋人・14歳
静　岡／山田　淳一・13歳
富　山／芝田　和哉・12歳
愛　知／大宮　徹也・13歳
三　重／宇佐美タイガー・13歳
大　阪／山本　明夫・10歳
和歌山／笹井　健次・14歳
兵　庫／中川　健志・15歳
愛　媛／近藤　収二・18歳
鳥　取／松本　拓也・11歳
岡　山／大西　洋介・17歳
広　島／大江　宗平・16歳
山　口／甲田　浩崇・13歳
長　崎／石川　浩之・15歳

●ニュージーランドストーリー
青　森／佐藤　光一・19歳
岩　手／小野寺拓也・12歳
新　潟／阿部　健司・12歳
茨　城／大沢　洋・12歳
栃　木／高塩　征文・17歳
埼　玉／上村　薫・19歳
千　葉／秋田　和浩・16歳
東　京／増田　勝也・19歳
　　　　大柴　仁志・17歳
神奈川／福井　文男・14歳
長　野／川手　達也・14歳
愛　知／水野　健児・15歳
三　重／松本　政利・17歳
京　都／小山　博史・24歳
大　阪／長田　忠弘・33歳
兵　庫／浦上弘一郎・17歳
広　島／木村　孝弘・18歳
山　口／柳生　崇幸・13歳
福　岡／勝木　譲治・16歳
宮　崎／山下　良子・14歳

●BLODIA
北海道／秋山　忠・24歳
青　森／杉澤　直樹・13歳
岩　手／山下　喜幸・13歳
福　島／有賀　智・13歳
埼　玉／津久井信昭・16歳
千　葉／須田　高志・13歳
東　京／長谷　誠・14歳
静　岡／川村　正和・15歳
石　川／七瀬龍一郎・13歳
岐　阜／磯村　尚之・16歳
愛　知／宮地　照雄・15歳
　　　　稲熊　剛彦・17歳
福　井／橋本　嘉人・18歳
滋　賀／沢　俊孝・15歳
大　阪／木田　努・18歳
奈　良／豊田　斉・15歳
兵　庫／鈴木　健二・17歳
高　知／吉田　達也・14歳
福　岡／高木　隆輔・26歳
大　分／日高　智子・22歳

●カイザード
青　森／松田　裕孝・23歳
岩　手／遠藤　和幸・14歳
茨　城／割貝　敏明・14歳
群　馬／神戸　守・19歳
埼　玉／並木　達也・12歳
千　葉／否笠　寿典・14歳
東　京／保科　正之・12歳
神奈川／榊原　健人・17歳
静　岡／小嶋　友・18歳
富　山／小島　一也・20歳
岐　阜／伊藤　弘志・18歳
愛　知／井上　祐介・15歳
滋　賀／谷口　毅・12歳
大　阪／桜井　栄一・17歳
兵　庫／瀬島　博史・14歳
香　川／石川　力・15歳
高　知／楠野　正明・19歳
鳥　取／福田源一郎・18歳
広　島／巻幡　聡・16歳
佐　賀／吉田　修・13歳

●イースI・II
北海道／伊藤　卓也・20歳
栃　木／小池　学・14歳
茨　城／鈴木　晃・18歳
福　島／吾妻　正幸・15歳
群　馬／千田　真樹・17歳
埼　玉／金丸　洋・15歳
千　葉／牧野　雅之・12歳
東　京／伊藤　洋道・12歳
神奈川／臼井　洋一・18歳
静　岡／小栗　宜之・15歳
石　川／高井　伸彦・15歳
岐　阜／久野　英貴・17歳
大　阪／寺村　孝次・14歳
兵　庫／大西　吉三・17歳
徳　島／置田　尚吾・14歳
愛　媛／広瀬　岳志・15歳
鳥　取／小谷　秀樹・15歳
福　岡／山下　勝次・12歳
長　崎／佐藤　康幸・13歳
鹿児島／道下　茂久・18歳

緊急特報

# アメリカCESで発見！PC版ゲームボーイだ

1月6日、ちょうどCES（コンシューマ・エレクトロニクス・ショー）の開催日に合わせて、ラスベガスの某ホテルで突然公表されたのが、ナントまた新型機だった

# ハンディPCエンジンが出る!?

◎急激にゲームファンを増やした任天堂自慢のハンディゲーム機

◎カラー液晶を初搭載したアタリ社のLYNX。これはデカイ

## Huカードで遊ぶミニPCエンジン

CESでは任天堂やセガ、NECなどのほか、あらゆるゲームメーカーが新作を発表する。それを目当てに渡米した取材陣は、CES会場からは離れた某ホテルでのNECテクノロジー（NECの現地法人）のパーティに参加した。そこで思いがけなく飛び出したのが、このハンディタイプのPCエンジンだった。

外観は右の写真のとおりで、ブラックボディはLYNXに、形はゲームボーイによく似ている。ただし、ゲームボーイにはない連射機能ボタンが見える。大きさはゲームボーイより厚みがあり、ほんの少しだけ大きいかなという感じ。

昨年末にどどっと増えたPCエンジン新機種シリーズとはちょっと異質の新型機だが、やはり従来のHuカードをそのまま使えるようにしている。まさに、ハンディタイプのPCエンジンなのだ。

今回公表されたのはあくまでも試作段階のもので、機能や名称、価格、その他詳細はまだ未定。確実なのは、カラー液晶画面で連射ボタンも付き、通信ケーブルを使用して対戦もできるというところまで。

実際に開発に当たった人の話によると——

「構想はかなり前からあったんですけど、まあちょっと作ってみようかというカルイ気持ちでできたのがコレです。みなさんに見ていただいて、どんな仕様にするかこれから取り組むという段階です」

まだまだ試作の域を出ていないという表現だが、中身の仕様についてはともかく、外観はほぼこの形になるだろう。

内部電源は単3乾電池6本で、連続3時間使用可能。ただし、長時間対応の充電式バッテリーパックも用意されるだろう。重量は約500グラムとLYNXよりはやや軽め。

◎CESのゲームブースは圧倒的に任天堂が目立つが、セガもそしてNECもガンバッていたぞ

### カラー液晶画面

ゲームボーイとほぼ同じ程度の画面の大きさで、2.6インチのバックライト付きカラー液晶モニター。残像なしのクッキリ画面だ。しかし、シューティングゲームの弾などが見にくいので、もう少し画面を大きくするかも？

### スピーカー

ステレオ音源からの音声を出力。従来のPCエンジンにどれだけ近づけるか？　イヤホンとの連動でON、OFFさせる。

### 方向キー

この方向キーは従来のものと形状的には変わらない。操作感もとくに違いは感じられなかった。もちろん8方向対応になる(?)

## この夏、TV機能を付けて登場か?

中身の仕様については前述のとおり検討中だが、その可能性にっして開発者にいろいろと話してもらった。

まずは、ほぼ確定であろう通信機能で、ゲームボーイと同様の対戦ゲームを楽しむもの。対応ソフトの試作品も簡単なものではあるが、すでにハドソンが手掛けている。下の写真の本体下面に通信ケーブル用の端子が付いている。

次に家庭用テレビに画像を転送する機能。外では本体のカラー液晶画面で、家では大きなテレビ画面でという趣向だ。ただし、これが実現すると今までのコア構想がぶちこわしになる可能性もあるので、なんとも言えないところ。

最後に、本体内にチューナーを組み込んで、通常のテレビ放送も受信してしまおうという構想もある。いわゆるカラー液晶TVにもなるというもの。ただし、これも価格との見合いになる。当然市販のカラー液晶TVの価格を上回ることになるからだ。

このほか、さまざまな検討をしているということだが、価格的には5万円を超えることはないようにしたいという意向がうかがえる。そして、肝心の発売時期だが、うまくするとこの夏にも登場するかもしれない。今年、秋以降に発売されそうなスーパーファミコンのことを考えると、夏に出るという観測は真実味を帯びてくるのだ。期待度100%のハンディPCエンジン、お楽しみに!

残像なしのクッキリ画面。ゲームはハドソンのPC原人。操作性もなかなかのものだぞ!

上面

### 電源スイッチ

電源のON、OFFを操作する。仕組みは従来のものと同じで、Huカードを押さえるピンと連動する。

### ブライトつまみ

明るさを調整するつまみ。市販のテレビに付いているブライトと同じ機能。もし、液晶テレビになったら不可欠のものだ。

### イヤホン端子

通常のイヤホン使用でステレオサウンドが楽しめる。ピンを差し込むだけでONになるだろう。内部スピーカーと連動する。

背面

### Huカード挿入口

Huカードをスライドさせて挿入する従来と同じ機構。カード自体に滑り止めがあるとはいえ、やはり引き抜くときに指圧(!)がかかるのはちょっぴり気になる。

右側面

### 専用拡張バス

この拡張バスが、いろいろな機能を可能にする外部機器とのパイプラインだ。さて、どんな機能を果たすのか興味シンシン。

左側面

### 電池ケース

単3乾電池6本を収納できるスペースがある。これだけのスペースがあれば長時間対応のバッテリーパックも充分入るはず。

### Ⅰ、Ⅱボタン

これも従来のボタンと変わりない。右上がりの形状はゲームボーイと同じで、親指の位置から操作しやすいようにとの配慮だ。

### 連射ボタン

Ⅰ、Ⅱボタンに対応した連射装置。3段階切り換えで、スーパーグラフィックスに標準装備のターボパッドをイメージしている。

### SELECT、RUNボタン

パッドのその部分をそのまま取り出した形のセレクトとランボタン。言うまでもなく従来と同じ機能を果たす。

下面

### 通信ケーブル端子

能力的には最大8人まで通信可能らしいが、開発の方はかなり先の話になるだろう。会場では実際に対戦ゲームのデモをやっていたぞ。

### コントラストつまみ

液晶画面の輝度調整つまみ。明るい部分と暗い部分の対照を調整する。やはりテレビには必要不可欠な機能だ。

### ボリュームつまみ

音量調整つまみ。単体であるから当然必要なもの。これも、テレビ兼用の際には有効な機能になる。

### 電源端子

従来のPCエンジンと同じなら外部交流電源からアダプタで直流9Vに変換される。アダプタ兼用になるといいね。

ゲームフリーク
主宰 田尻智の
# GE-SEN FREAK!

# Dangerous SEED
デンジャラスシード

ナムコ 大好評活躍中

## デンジャラスシードを撃退せよ!

時は25世紀、未知の異星人(コードネーム:デンジャーシード)から攻撃を受けた人類は、戦闘機「ムーンダイバー」を迎撃のために発進させた! というストーリーで始まる、ナムコの縦スクロールシューティングゲーム、「デンジャラスシード」。タイトル同様、内容もかなりデンジャラスです!

昆虫風のブキミな敵が、次々と押しよせてくる!!

このゲームは、なんと連射機能つき!! ボタンを連打しなくても、押しっ放しで弾を嵐のように撃ちまくることができる

## 3つの機体を駆使して戦え

「デンジャラスシード」のプレイヤー機、ストックを含めての3機は、それぞれに違う形状、性能を持っています。ミスをして1機失うごとに、次の機体が発進して行くわけです。そして、ステージ5以降はなんと、生き残った機体が合体してのクライマックスに!!

戦闘機「ムーンダイバー」はシールド制。ダメージを受けるごとにシールドが減り、なくなると1機ミスに!

特定の敵を倒すと、攻撃アイテムが出現する

アイテムによる特殊攻撃は強力。アイテムは4つまでストックが可能

### α アルファ

スタート時から登場の、最初の機体、α。シールドが少なく、攻撃力も弱いが、機体が小さいため敵の攻撃は避けやすいはず。

正面に向かって一直線に発射されるショット。パワーが上がると幅が広くなる

特殊武器はリングレーザー。一定時間環状のレーザーを左右へ発射する

### β ベータ

2番目の機体はβ。機体の大きさ、ショットのパワー、特殊武器、すべてにおいてバランスのとれた一番使いやすい機体。

前方へV字型に弾を発射。パワーアップしていけばかなり強力になる

特殊武器はメルトミサイル。自動的に敵を追尾する破壊力のあるミサイル

### γ ガンマ

しんがりのγ。これがやられたらゲームオーバー。攻撃力、シールド量ともに最強だが、機体が大きく、機動力に欠けるのが欠点。

前方へのショットに加え、ナナメにもリング状の弾を発射する、3方向ショット

ボスをも一撃で倒す最強の特殊武器、ハイパーボム。大きな爆発で敵を巻き込む

## ステージ1〜4　ザ・分離

ここでは、「ムーンダイバー」が前述の3機に分離し、それぞれの特徴を発揮させながら1機ずつ戦っていきます。モノスゴイ数でおしよせるザコ、ステージ最後に待つ巨大凶悪なボスキャラを、できる限り機体を失わないように撃破しなくてはなりません。4ステージまではまだ、イントロにすぎないのですから…。

数で勝負！　のザコ共。撃ち負けないように注意

一定時間無敵のアイテム、ハイパーブースター

ザコ中最強の敵。長い尻尾に叩かれるな!!

ボス！

ステージ1のボス。目玉のあたりから弾を撃つ

2匹がかりで攻めてくる2面のボス。どちらか1匹を倒せばクリアできる

カタツムリ状のボスは、鬼のように弾をバラまいてくる！コイツは手強い

## ステージ5〜　ザ・合体

「デンジャラスシード」の本番はここから。生き残った機体が2機以上の場合、合体による大パワーアップが行われます。そして更に激しい後半ステージへと挑んでゆくわけです。ラスト目指して…

合体！

夢にまで見た感動の合体シーン!!　実際ここまで来るのは、そうとう難しい

ついに3機が合体。ショットパワー、シールド量が3機分プラスされる

ボスをハイパーボムで攻撃！タイミングさえ合えば一撃だ

「ムーンダイバー」が強くなった分、敵も更にパワーアップ。激しすぎる戦いが続く…

## Dangerous SEED の開発者に聞く!!

デンジャラスシード

Q：『デンジャラスシード』は、かなり難易度が高いと思うのですが？
A：開発中に他のシューティングゲームを数多くプレイしましたが、この『デンジャラスシード』の難易度が極めて高いとは思いません。『デンジャラスシード』は集中力が必要な正統派のシューティングです。
Q：ゲームの開発に苦労した点は？
A：タイプの違う3機のマイシップによる攻撃と敵の攻撃とのバランス。敵の種類が多いため、それぞれの特徴を生かすことなどです。
Q：気に入っている部分は？
A：ゲーム内容や操作の単純なところ、個性のあるキャラクタデザインなどです。
Q：最後にプレイヤーに、何かメッセージを…。
A：『デンジャラスシード』を実際にプレイして、その世界に漂う異様な雰囲気を感じてみてください。

連射機能が付いているため、弾避けと敵を狙うのに専念できます

## 寒さまっただ中の 新作情報

新年が明け、寒さが絶好調の今日このごろ。さて、AMショーに出展されていた数々の新作ゲームも、去年内にあらかた登場しつくしてしまいましたが、その中で唯一発表の遅れていたナムコの「スーパーマリオ」タイプのアクション「マーベルランド」がいよいよ姿を現します。近年珍しいほど素直で単純な内容が、マニアから一般プレイヤーまで幅ひろくうけそうです。また、ナムコは「エア・バスター」という横スクロールのシューティングも準備中。こちらも期待できそうです。

「ミッドナイトレジスタンス」の大ヒットで好調のデータイーストは、「空牙（クーガ）」というシューティングの大作を発表しています。これは、3機のそれぞれ性能の違う戦闘機（①平均型②攻撃型③スピード型、の3種）の中から1機を選び、謎の敵を相手に戦ってゆくという内容で、派手なパワーアップによる攻撃と、スラロームによる攻撃回避という動きが目新しいゲームです。

今年も数多くの力作に出会えそうで、マニアには嬉しいかぎりですね。

「マーベルランド」画面。コミカルなアスレチックアクションゲーム

PC Engine

# 週間ヒットチャート!

今回の売り上げチャートは年末、年始期間にあたり、ポイントが通常より大きくなっているし、多数発売された新作が、かなり上位にくい込んで来て、活気あるチャートになった。

## 12/4～12/10

| 前週 | 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|---|
| 前週4 | 1 | ドラえもん迷宮大作戦<br>ハドソン/'89年10月31日発売/アクション/4900円<br>わずかに2位を振り切って1位にジャンプアップ。上下動が激しいのもこの特徴 | 36 |
| 前週1 | 2 | Mr.HELIの大冒険<br>アイレム/'89年12月1日発売/シューティング/6700円<br>惜しくも2位に落ちた | 32 |
| 新登場 | 3 | ブルファイト リングの覇者<br>クリーム/'89年12月8日発売/ボクシング/6300円<br>発売と同時に上位へ進出! | 29 |
| 前週2 | 4 | ニュートピア<br>ハドソン/'89年11月17日発売/アクションRPG/5800円 | 23 |
| 前週5 | 5 | バリバリ伝説<br>タイトー/'89年11月29日発売/レース/6600円 | 23 |
| 前週6 | 6 | 麻雀学園<br>フェイス/'89年11月24日発売/麻雀/7980円 | 19 |
| 前週7 | 7 | 大地くんクライシス<br>サリオ/'89年11月22日発売/シミュレーション/6400円 | 18 |
| 前週13 | 8 | 究極タイガー<br>タイトー/'89年3月31日発売/シューティング/5500円 | 18 |
| 前週15 | 9 | オーダイン<br>ナムコ/'89年9月8日発売/シューティング/6800円 | 14 |
| 前週3 | 10 | USAプロバスケットボール<br>エイコム/'89年12月1日発売/バスケットボール/5600円 | 13 |

## 12/11～12/17

| 前週 | 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|---|
| 新登場 | 1 | PC原人<br>ハドソン/'89年12月15日発売/アクション/5800円<br>2位の4倍ものをポイントを獲得して1位に。前人気ではそれほどでもなかった | 218 |
| 前週1 | 2 | ドラえもん迷宮大作戦<br>ハドソン/'89年10月31日発売/アクション/4900円<br>相変わらず上位につける | 51 |
| 前週2 | 3 | Mr.HELIの大冒険<br>アイレム/'89年12月1日発売/シューティング/6700円<br>ポイントが少々ダウンした | 23 |
| 前週4 | 4 | ニュートピア<br>ハドソン/'89年11月17日発売/アクションRPG/5800円 | 15 |
| 前週6 | 5 | 麻雀学園<br>フェイス/'89年11月24日発売/麻雀/7980円 | 13 |
| 前週9 | 6 | オーダイン<br>ナムコ/'89年9月8日発売/シューティング/6800円 | 12 |
| 前週5 | 7 | バリバリ伝説<br>タイトー/'89年11月29日発売/レース/6600円 | 11 |
| 前週10 | 8 | USAプロバスケットボール<br>エイコム/'89年12月1日発売/バスケットボール/5600円 | 9 |
| 前週3 | 9 | ブルファイト リングの覇者<br>クリーム/'89年12月8日発売/ボクシング/6300円 | 6 |
| 前週11 | 10 | ファイヤープロレスリング<br>ヒューマン/'89年6月22日発売/プロレス/6300円 | 5 |

## 買いたいゲーム BEST 10

『源平討魔伝』が前回よりポイントをさらに伸ばして連続1位に。2位との差がかなり開いているので、当分首位が続くだろう。『桃太郎伝説II』が7位から一躍2位につけ、注目されるところだ。

| 前回 | 今回 | ゲーム名 | メーカー名 | % |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 源平討魔伝 | ナムコ | 21.0 |
| 7 | 2 | 桃太郎伝説II | ハドソン | 10.6 |
| 3 | 3 | スーパーダライアス(CD-ROM) | NECアベニュー | 8.0 |
| 12 | 4 | 熱血高校ドッジボール部~PC番外編 | ナグザット | 7.8 |
| 5 | 5 | 桃太郎活劇 | ハドソン | 6.6 |
| 6 | 6 | アフターバーナー | NECアベニュー | 5.0 |
| ー | 6 | イメージファイト | アイレム | 5.0 |
| 10 | 6 | 大魔界村 | NECアベニュー | 5.0 |
| 4 | 9 | スプラッターハウス | ナムコ | 4.8 |
| 13 | 10 | スーパーバレーボール | ビデオシステム | 4.6 |

## 出して欲しいゲーム BEST 10

このところずっと1位を守っていた『テトリス』が『ドラゴンクエスト』についに首位を明けわたしてしまった。しかし、差はわずかなので、次号でこの2つがどうなるか楽しみなところだ。

| 前回 | 今回 | ゲーム名 | % |
|---|---|---|---|
| 3 | 1 | ドラゴンクエスト㋫㋮ | 11.8 |
| 1 | 2 | テトリス㊫㋫㋮㋘ | 10.6 |
| 2 | 3 | ワルキューレの伝説㊫ | 7.2 |
| 4 | 4 | R-TYPEII㊫ | 6.8 |
| 7 | 5 | イースIII㋫ | 6.0 |
| 9 | 6 | グラディウスIII㊫ | 3.8 |
| 6 | 7 | 天地を喰らう㊫㋮ | 3.6 |
| 18 | 8 | ファイナルファンタジー㋫㋮ | 2.4 |
| 5 | 9 | ダライアスII㊫ | 2.0 |
| 15 | 10 | 信長の野望・戦国群雄伝㋫ | 1.8 |

※売上以外の表は、本誌2月号のアンケートから無作為に500通選び集計した結果です。表中、㊫は業務用、㋫はパソコン、㋱はメガドライブ、㋮はファミコン、㋘はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は12月25日までに発売の95本のゲームの順位を示します。※売上表は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計したものです。※価格は消費税を含みません。

## 12/18〜12/24

| 順位 | 前週 | タイトル | データ | 得点 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 新登場 | イースI・II | CD・ハドソン／'89年12月21日発売／アクションRPG／7800円 | 244 | CD-ROMものがひさびさのトップになった。200ポイント以上は立派！ |
| 2 | 前週1 | PC原人 | ハドソン／'89年12月15日発売／アクション／5800円 | 158 | 高得点ながら1位になれず |
| 3 | 新登場 | F1トリプルバトル | ヒューマン／'89年12月23日発売／レース／6300円 | 99 | 乱戦の中、健闘が光る1作 |
| 4 | 新登場 | 弁慶外伝 | サン電子／'89年12月22日発売／RPG／6200円 | 89 | |
| 5 | 前週2 | ドラえもん迷宮大作戦 | ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／5800円 | 60 | |
| 6 | 前週12 | SUPER桃太郎電鉄 | ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円 | 20 | |
| 7 | 新登場 | ヘビーユニット | タイトー／'89年12月22日発売／シューティング／6600円 | 17 | |
| 8 | 新登場 | ナイトライダースペシャル | パック・イン・ビデオ／'89年12月22日発売／アクション／5800円 | 17 | |
| 9 | 前週4 | ニュートピア | ハドソン／'89年11月17日発売／アクションRPG／5800円 | 13 | |
| 10 | 前週5 | 麻雀学園 | フェイス／'89年11月24日発売／麻雀／7980円 | 10 | |

## 12/25〜12/31

| 順位 | 前週 | タイトル | データ | 得点 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 前週2 | PC原人 | ハドソン／'89年12月15日発売／アクション／5800円 | 57 | 前週の雪辱を果たしたといった感じだが、ポイントが激減してしまったのが残念 |
| 2 | 前週5 | ドラえもん迷宮大作戦 | ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／4900円 | 29 | こちらもランクアップだ！ |
| 3 | 前週10 | 麻雀学園 | フェイス／'89年11月24日発売／麻雀／7980円 | 29 | 一挙6タイトル抜きに出た |
| 4 | 前週15 | バリバリ伝説 | タイトー／'89年11月29日発売／レース／6600円 | 26 | |
| 5 | 前週4 | 弁慶外伝 | サン電子／'89年12月22日発売／RPG／6200円 | 19 | |
| 6 | 前週3 | F1トリプルバトル | ヒューマン／'89年12月23日発売／レース／6300円 | 17 | |
| 7 | 前週1 | イースI・II | CD・ハドソン／'89年12月21日発売／アクションRPG／7800円 | 14 | |
| 8 | 前週17 | これがプロ野球'89 | インテック／'89年12月20日発売／野球／5800円 | 12 | |
| 9 | 前週35 | パワーリーグII | ハドソン／'89年8月8日発売／野球／5800円 | 12 | |
| 10 | 前週23 | 獣王記 | NECアベニュー／'89年9月29日発売／アクション／6800円 | 11 | |

## 1/1〜1/7

| 順位 | 前週 | タイトル | データ | 得点 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 前週2 | ドラえもん迷宮大作戦 | ハドソン／'89年10月31日発売／アクション／4900円 | 86 | 強力な2作を押さえてひさびさの1位返り咲き。今後上位3つの興亡戦が楽しみ |
| 2 | 前週1 | PC原人 | ハドソン／'89年12月15日発売／アクション／5800円 | 77 | わずかの差でまた2位に |
| 3 | 前週7 | イースI・II | CD・ハドソン／'89年12月21日発売／アクションRPG／7800円 | 41 | このところ少々伸び悩み？ |
| 4 | 前週32 | Mr.HELIの大冒険 | アイレム／'89年12月1日発売／シューティング／6700円 | 23 | |
| 5 | 前週3 | 麻雀学園 | フェイス／'89年11月24日発売／麻雀／7980円 | 17 | |
| 6 | 前週25 | ナイトライダースペシャル | パック・イン・ビデオ／'89年12月22日発売／アクション／5800円 | 13 | |
| 7 | 前週35 | 天外魔境 | CD・ハドソン／'89年6月30日発売／RPG／7200円 | 12 | |
| 8 | 前週5 | 弁慶外伝 | サン電子／'89年12月22日発売／RPG／6200円 | 12 | |
| 9 | 前週40 | スペースハリアー | NECアベニュー／'88年12月9日発売／シューティング／6700円 | 11 | |
| 10 | 前週28 | 大地くんクライシス | サリオ／'89年11月22日発売／シミュレーション／6400円 | 11 | |

## ゲーム成績表

長らく続いていた『天外魔境』の1位を奪取したのは『イースI・II』だったが、「オリジナリティ」で8位と低めの評価を受けたものの、その他の項目ではほぼ1位を占めている。期待を裏切らないデキになっているようだ。

その他の新作は、ほとんどが平均かもしくは下位にランクされてしまい、読者の評価がかなり厳しかったことを痛感する。

### 11月22日発売 大地くんクライシス
サリオ／シミュレーション／6400円

AI搭載が1つのウリ。★**アイデアが新しく飽きない**（東京／高野浩明クン）★**どこがおもしろい？**（石川／村本竜太クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.797(50) |
| 音楽 | 3.323(63) |
| 買い得 | 3.050(73) |
| 操作性 | 3.070(84) |
| 熱中度 | 3.131(78) |
| オリジナリティ | 3.828(17) |
| 総合 | 20.199(58) |

### 12月1日発売 Mr.HELIの大冒険
アイレム／シューティング／6700円

業務用からの移植もの。★**スピード感に欠ける**（北海道／片岡景介クン）★**忠実に移植されている**（東京／生田貴彦クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 4.215(17) |
| 音楽 | 3.673(32) |
| 買い得 | 3.385(40) |
| 操作性 | 3.660(30) |
| 熱中度 | 3.555(50) |
| オリジナリティ | 3.431(44) |
| 総合 | 21.919(39) |

### 12月1日発売 USAプロバスケットボール
エイコム／バスケットボール／5600円

PC初のバスケットゲーム。★**顔が同じだと能力も同じというのはやめてほしいが、ダンクが良かった**（和歌山／時本忠尚クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.455(66) |
| 音楽 | 3.029(86) |
| 買い得 | 3.099(65) |
| 操作性 | 3.158(75) |
| 熱中度 | 3.227(72) |
| オリジナリティ | 3.217(63) |
| 総合 | 19.185(76) |

### 12月8日発売 ブルファイトリングの覇者
クリーム／ボクシング／6300円

クリームのPCエンジン参入第1弾のボクシングゲーム。★**左右にしか動けないとは……**（千葉／安藤充謙クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.298(74) |
| 音楽 | 3.077(81) |
| 買い得 | 3.038(74) |
| 操作性 | 3.103(82) |
| 熱中度 | 3.194(74) |
| オリジナリティ | 3.168(74) |
| 総合 | 18.878(81) |

### 12月8日発売 忍(SHINOBI)
アスミック／アクション／6800円

業務用から移植された、かなりハードなアクションゲーム。★**難しくてとても面白かった**（兵庫／佐藤大輔クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.227(81) |
| 音楽 | 3.215(72) |
| 買い得 | 3.088(68) |
| 操作性 | 3.316(56) |
| 熱中度 | 3.379(65) |
| オリジナリティ | 2.987(92) |
| 総合 | 19.212(74) |

### 12月8日発売 バトルエース
SG・ハドソン／シューティング／6500円

SG専用ソフトの第1弾。★**迫力があった**（大阪／仲尾聡クン）★**操作性が良くグラフィックもなかなか**（香川／飯間大輔クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.382(70) |
| 音楽 | 3.395(52) |
| 買い得 | 3.012(78) |
| 操作性 | 3.123(78) |
| 熱中度 | 3.370(66) |
| オリジナリティ | 3.160(75) |
| 総合 | 19.442(70) |

### 12月15日発売 PC原人
ハドソン／アクション／5800円

コミカルなアクションゲーム。★**3日でクリア**（兵庫／金子正文クン）★**ノリはいいがひねりが欲しい**（東京／小沼昭一クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 4.467(7) |
| 音楽 | 3.629(35) |
| 買い得 | 3.526(32) |
| 操作性 | 3.908(9) |
| 熱中度 | 3.763(32) |
| オリジナリティ | 3.870(14) |
| 総合 | 23.163(19) |

### 12月21日発売 イースI・II
CD・ハドソン／アクションRPG／7800円

言わずと知れたアクションRPGの名作。★**ビジュアルシーンがすごい**（岐阜／田中睦クン）★**少々簡単**（愛知／安藤均クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 4.526(1) |
| 音楽 | 4.629(1) |
| 買い得 | 4.185(2) |
| 操作性 | 4.312(1) |
| 熱中度 | 4.551(1) |
| オリジナリティ | 4.048(8) |
| 総合 | 26.251(1) |

### 12月22日発売 ヘビーユニット
タイトー／シューティング／6600円

業務用から移植された横スクロールシューティング。★**レベルハードでも難なくクリアは少々骨なし**（東京／塚原恒クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.574(60) |
| 音楽 | 3.459(46) |
| 買い得 | 3.241(57) |
| 操作性 | 3.367(51) |
| 熱中度 | 3.413(62) |
| オリジナリティ | 3.356(50) |
| 総合 | 20.410(56) |

### 12月22日発売 弁慶外伝
サン電子／RPG／6200円

メッセージは漢字も使われている。★**奥が深い内容だ**（福井／嶋崎信太郎クン）★**エンディングは感動**（滋賀／高木正規クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 4.117(26) |
| 音楽 | 3.957(18) |
| 買い得 | 3.835(13) |
| 操作性 | 3.734(27) |
| 熱中度 | 4.239(7) |
| オリジナリティ | 3.648(27) |
| 総合 | 23.530(15) |

### 12月22日発売 ナイトライダースペシャル
パック・イン・ビデオ／アクション／5800円

アメリカのTV番組より。愛車のナイト2000はしゃべれるのだ。★**かっこよくて面白い**（北海道／菅原恒久クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.132(87) |
| 音楽 | 3.220(71) |
| 買い得 | 2.955(82) |
| 操作性 | 3.014(88) |
| 熱中度 | 2.955(86) |
| オリジナリティ | 3.044(78) |
| 総合 | 18.320(86) |

### 12月23日発売 F1トリプルバトル
ヒューマン／レース／6300円

3分割画面で3人同時にプレイできる。★**エンジン音が最高**（広島／杉本貴史クン）★**難しくて苦戦中**（島根／熊谷誠クン）

| 項目 | 得点 |
|---|---|
| キャラ | 3.000(89) |
| 音楽 | 3.169(74) |
| 買い得 | 3.107(62) |
| 操作性 | 3.053(85) |
| 熱中度 | 3.357(68) |
| オリジナリティ | 3.517(37) |
| 総合 | 19.203(75) |

ソフト100本 各10名様

# アンケートに答えてゲームをもらおう!!

# 読者プレゼント

## 今号のプレゼント

①イメージファイト……10
②ソル・ビアンカ……18
③ダウンロード……22
④サイコチェイサー……26
⑤フォーメーションサッカー……30
⑥BE BALL……34
⑦北斗星の女……36
⑧謎のマスカレード……38
⑨キングオブカジノ……40
⑩スーパーダライアス(CD-ROM版)……43
(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

## 応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①～⑩)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめ切りは2月27日(必着のこと)発表は3月30日発売5月号です。

## アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
❹今後、本誌で特集して欲しいゲームを、表4から2つ選び、番号を書いてください。
❺また、攻略特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植して欲しいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?次の中から番号を選び書いてください。
①ある　②ない　③知らない
⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない
⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまり欲しくはない。
④既にもっている。
⓮好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング　②アクション
③RPG　④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ　⑦その他
⓯ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きやカワイさ、成長の具合などをチェック
音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかどうかという操作性をチェック
熱中度　ゲームにどのぐらいノメりこめたかという熱中の度合いをチェック
オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかどうかをチェック

| No. | 表1　今号の記事 |
|---|---|
| 1 | 〈新作〉アフターバーナー |
| 2 | 〈新作〉イメージファイト |
| 3 | 〈新作〉ゴールデンアックス |
| 4 | 〈新作〉ソル・ビアンカ |
| 5 | 〈新作〉ダウンロード |
| 6 | 〈新作〉サイコチェイサー |
| 7 | 〈新作〉フォーメーションサッカー |
| 8 | 〈新作〉BE BALL |
| 9 | 〈新作〉北斗星の女 |
| 10 | 〈新作〉謎のマスカレード |
| 11 | 〈新作〉キングオブカジノ |
| 12 | 〈攻略〉スーパーダライアス CD-ROM版 |
| 13 | 〈攻略〉虎への道 |
| 14 | UL-TECH Wonder Land |
| 15 | PC SCRAMBLE |
| 16 | 〈特報〉ハンディPCエンジンが出る!? |
| 17 | ゲーセンFREAK |
| 18 | ゲームベスト10 |
| 19 | COMING SOON |
| 20 | 新作発売カレンダー |

| No. | 表2　雑誌名 |
|---|---|
| 1 | 月刊PCエンジン |
| 2 | (勝)PCエンジン |
| 3 | ファミコンマガジン |
| 4 | ファミコン通信 |
| 5 | ファミコン必勝本 |
| 6 | (勝)ファミコン |
| 7 | その他のファミコン雑誌 |
| 8 | テクノポリス |
| 9 | LOGIN |
| 10 | メガドライブFAN |
| 11 | Beep!メガドライブ |
| 12 | コンプティーク |
| 13 | POPCOM |
| 14 | MSX・FAN |
| 15 | MSXマガジン |
| 16 | ゲーメスト |
| 17 | コロコロコミック |
| 18 | 週刊少年ジャンプ |
| 19 | 週刊少年サンデー |
| 20 | 週刊少年マガジン |
| 21 | 週刊少年チャンピオン |
| 22 | その他のマンガ誌 |
| 23 | BOMBなどのバラエティアイドル誌 |
| 24 | その他 |

| No. | 表3　機種名 | No. | 表3　機種名 |
|---|---|---|---|
| 1 | ファミコン、ツインファミコン ファミコンタイトラー | 7 | X68000シリーズ |
| 2 | スーパーファミコン | 8 | FM TOWNS |
| 3 | MSX、MSX2、MSX2+ | 9 | ゲームボーイ |
| 4 | セガマスターシステム | 10 | リンクス |
| 5 | MEGA DRIVE | 11 | その他 |
| 6 | PC-8801、PC-9801シリーズ | 12 | 何も持っていない |
|  |  | 13 | とくに買いたくない |

| No. | 表4　ゲーム名 | No. | 表4　ゲーム名 |
|---|---|---|---|
| 1 | アームドF | 80 | ナイトライダースペシャル |
| 2 | アウトラン | 81 | 謎のマスカレード |
| 3 | 青いブリンク | 82 | ならず者戦闘部隊　BLOODYWOLF |
| 4 | アトミックロボキッド | 83 | 西村知美の迷宮のエルフィーネ(仮称) |
| 5 | アフターバーナー | 84 | ニュートピア |
| 6 | 暗黒伝説 | 85 | ネクロスの要塞 |
| 7 | イースI・II | 86 | 熱血高校ドッジボール部PC番外編 |
| 8 | イメージファイト | 87 | バットマン |
| 9 | ヴェイグス | 88 | バトルエース |
| 10 | ヴォルフィード | 89 | はにい　おんざ　ろーど |
| 11 | ウルトラボックス | 90 | パラノイア |
| 12 | エフェラ　アンド　ジリオラ | 91 | バリバリ伝説 |
| 13 | エンブレム　フロム　ダークネス | 92 | バルンバ |
| 14 | F1 CIRCUS | 93 | パワーイレブン |
| 15 | F1トリプルバトル | 94 | パワードリフト |
| 16 | オーダイン | 95 | PC原人 |
| 17 | オペレーションウルフ | 96 | BE BALL |
| 18 | オメガファイター | 97 | 飛装騎兵カイザード |
| 19 | ガイフレーム | 98 | ファイナルゾーンII |
| 20 | 鏡の国のレジェンド | 99 | ファードラウト　ザ　ストーリー　オブ　ゼビウス |
| 21 | カルメン・サンディエゴを追え　世界編 | 100 | フォーメーション・サッカー　ヒューマンカップ'90 |
| 22 | 奇々怪界 | 101 | ヴォルフィード |
| 23 | キックボール | 102 | 不思議の夢のアリス |
| 24 | ギャラクシーフォース | 103 | ブルファイト　リングの覇者 |
| 25 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 104 | ブレードランド |
| 26 | キング・オブ・カジノ | 105 | ブロディア |
| 27 | 源平討魔伝 | 106 | ヘビーユニット |
| 28 | コズミックファンタジー | 107 | HELL FIRE |
| 29 | ゴールデンアックス | 108 | 弁慶外伝 |
| 30 | ゴルフゲーム(仮称) | 109 | 北斗星の女 |
| 31 | これがプロ野球'90 | 110 | ホームデータの囲碁(仮称) |
| 32 | サイコチェイサー | 111 | ボンバーマン |
| 33 | 最後の忍道 | 112 | 麻雀ウォーズ |
| 34 | サイバーコア | 113 | 麻雀学園 |
| 35 | CYBER CITY OEDO808 | 114 | マイトアンドマジック |
| 36 | サイバーナイト | 115 | 魔界プリンスどらぼっちゃん |
| 37 | サイレントデバッカーズ | 116 | マジカルサウルスツアー |
| 38 | ザ・ニュージーランドストーリー | 117 | 魔動王グランゾート |
| 39 | サンダーブレード | 118 | マニアックプロレス |
| 40 | JBハロルドシリーズ | 119 | Mr.HELIの大冒険 |
| 41 | シティハンター | 120 | みつばち学園 |
| 42 | 忍(SHINOBI) | 121 | 迷宮島 |
| 43 | 上海II | 122 | 桃太郎活劇 |
| 44 | 獣王記(Huカード版) | 123 | 桃太郎伝説II |
| 45 | 獣王記(CD-ROM版) | 124 | 桃太郎伝説III |
| 46 | 将棋修行初段一直線 | 125 | 桃太郎伝説ターボ |
| 47 | シンドバット地底の大魔宮 | 126 | モンスターレア |
| 48 | スーパーアルバトロス | 127 | 野球ゲーム(仮称) |
| 49 | スーパーダライアス(CD-ROM版) | 128 | 幽霊君 |
| 50 | スーパーダライアス(Huカード版) | 129 | USAプロバスケットボール |
| 51 | スーパー大戦略 | 130 | ラビオレプススペシャル |
| 52 | スーパーバレーボール | 131 | ラストハルマゲドン |
| 53 | SUPER桃太郎電鉄 | 132 | レインボーアイランド |
| 54 | ストライダー飛竜 | 133 | レッドアラート |
| 55 | スプラッターハウス | 134 | レボリューションウォーズ(仮称) |
| 56 | スペースインベーダー復活の日 | 135 | ロードランナーロストラビリンス |
| 57 | スペースファンタジーゾーン | 136 | ROMROMスタジアム |
| 58 | 倉庫番WORLD | 137 | ワードナの森 |
| 59 | ソル・ビアンカ | 138 | ワールドビーチバレー |
| 60 | 大地くんクライシス |  |  |
| 61 | タイトーチェイスH.Q |  |  |
| 62 | 大魔界村 |  |  |
| 63 | タイムクルーズ |  |  |
| 64 | ダウンロード |  |  |
| 65 | 脱出 |  |  |
| 66 | TATSUJIN |  |  |
| 67 | 竜の子ファイター |  |  |
| 68 | ダブルダンジョン |  |  |
| 69 | 逐電屋藤兵衛 |  |  |
| 70 | チャンピオンシップゴルフ |  |  |
| 71 | 超絶倫人ベラボーマン |  |  |
| 72 | デジタルチャンプ |  |  |
| 73 | デス・ブリンガー |  |  |
| 74 | デビルクラッシュ |  |  |
| 75 | ドラえもん　迷宮大作戦 |  |  |
| 76 | 虎への道 |  |  |
| 77 | どらぼっちゃん |  |  |
| 78 | 都留照人の実戦株式倍バイゲーム |  |  |
| 79 | ドロップロックほらホラ |  |  |

ニューソフト発売情報

# COMING SOON

カミングスーン

毎回、ホットな情報を送るカミングスーン。今回は特別に、去る1月、アメリカのCESで発表されたターボグラフィクス16のソフトも含めて紹介しよう!!

ビジュアルシーンが追加されて登場だ!!

## ゴールデンアックス

| 日本テレネット | | 2月27日発売予定 | 6780円 |
|---|---|---|---|
| アクション | CD-ROM | 画面は開発中のものです | |

### ストーリー性を強化

アーケードで大ヒットした『ゴールデンアックス』がCD-ROMで登場する。このゲームは元々、ダイナミックなアクションとハデな魔法がウリの2人同時プレイ可能なアクションゲームだったが、今回移植されるにあたって2人同時プレイが削除され、その代わりといったらなんだが、生々しいセリフが入ったビジュアルシーンが追加された。ビジュアルシーンは、3人の主人公別にあり、個々の主人公がどのような過去を背負って諸悪の根源であるデス・アダーへ復讐しようというのかが明確に表現されている。グラフィックはオリジナルに劣るものの、イメージ的には、そのストーリー性の強さから勝っている。

⬆ティリスがまだ幼い頃、父が殺された

⬆ギリアスにも過去が…

⬆いよいよ、デス・アダーとの最後の決戦!! 2人の会話でいやが上にも盛り上がるのだ

### 3人の戦士

このゲームの主人公は3人。デス・アダーに肉親を殺され、復讐に燃える戦士達だ。彼らはそれぞれ異なった性格を持ち、使用する魔法の種類やレベル、攻撃方法の違いによって、プレイヤーの好みのキャラクタを選択できる。



⬆好みのタイプをセレクト。そして、そのキャラで、ストーリーが始まる

#### アックス・バトラー

蘇ったデス・アダーを倒すため立ち上がったファイヤーウッドの戦士。3人中では中間的な能力を持ち、4種の地の魔法を使う。使い易い、オーソドックスなタイプのキャラだ。

⬆コナン・ザ・グレイト？

⬆アックスの地の魔法最大の爆発で、見事にわきあがるキノコ雲

#### ティリス・フレイヤー

ファイヤーウッド王国の王女であるティリス。肉弾戦を得意とし、特に彼女の飛び蹴りの威力は素晴らしい。強力な炎の魔法を使うが、最強魔法を使うには、少々手間がかかる。

⬆個人的にお姉様が好き♡

⬆大迫力のドラゴン・ブレスは、魔法の中でも最強の破壊力

#### ギリアス・サンダーヘッド

ティリス同様、弟を殺されたギリアスは、雷の魔法を得意とする。3種しか使えないが、3人中最も簡単に最強魔法を使うことが出来る。肉弾戦でもかなりの威力を発揮する。

⬆おっちゃん頑張ってや！

⬆雷の魔法最強レベルは、簡単に使えてしかも大きな破壊力を持つ

## 数々のアクション

基本動作は各戦士とも同じだが、アックスは体当り、ティリスは飛び蹴り、ギリアスは頭突きをすることが出来る。その他、後ろの敵を攻撃する回転切りや、ハイジャンプ切りなどを有効に使いこなせば、自分の受けるダメージを抑さえて、敵を倒すことが出来るぞ！

ハイジャンプ切りだ！

ギリアスの頭突き炸裂！ドッカーン!!

え〜い、くらえっ！ 乙女のフライング・キックはあなどれない

### 回転切り！

剣を使うからには間合いが大切。単に突っ込まないで、うまく自分の間合いを取れ

他の２人は、剣を頭上で回転させ、バシッとキメてくれるが、なぜかギリアスだけは、ゴロンと敵を攻撃する

## モンスターを奪え

敵キャラがモンスターに乗って現れることがある。敵を叩き落とすと、モンスターはしばらくその場にじっとしているので、自分がそのモンスターに乗り、その能力を使って攻撃することが出来る。

ファイヤーボールを吐くぞ

コミカルなチキンレッグは、尻尾で攻撃

強力なファイヤーブレスだが、攻撃中は身動きがとれない

### 敵キャラ

斧を持ったストロナチア。動きが素早くて……

ロングモーンはコン棒で攻撃してくる

最初に出てくる敵キャラ、ヘニンガー

長い剣で近寄らせてくれない強敵、ビター中佐

太っているが動きは速いバッドブラザーズ

はっきりいって一番うっとうしいスケルトン

## ゴールデンアックスの世界

### ステージ5 サウスウッド城

デス・アダーに占拠され、王と王女は幽閉された。20年前のファイヤーウッドの悪夢が、繰り返されようとしている……

ついに、デス・アダーと対決。復讐の時だ!!

### ステージ4 ビッグバード

人気の無くなった街から巨大な鳥の背中の上を進む。羽の舞い散る中、影となった魔物が襲いかかるダークゾーンだ

地中から、スケルトンがわらわらと出てくる

### ステージ3 魔物の小道

タートルビレッジを抜け、亀の頭上から魔物の小道へと続いて行く。その名の通り、巨人達の巣喰う場と化している。

橋が壊れている。ジャンプして渡れ

巨大な扉は、やはり巨人用……？

### ステージ1 旧ファイヤーウッド王国

デス・アダーによって滅ぼされた後、20年を過ぎたファイヤーウッド王国。ティリスの故郷である。すっかり荒れ果てたその地は、すでに過去の王国の面影さえ残されていなかった。

ここに出現する敵はレベルが低い。色々な技を試してみよう

### ステージ2 タートルビレッジ

巨大な亀の甲羅の上に作られたこの村にも、デス・アダーの魔の手は伸びていた。デス・アダー配下の戦士や魔物に民家は荒らされ、村人の姿も見えなくなってしまった。

あまり崖に近づきすぎると、攻撃されたとき落ちてしまうぞ

暗黒大邪神を倒すことができるか？

# 魔動王グランゾート

| ハドソン | 4月6日発売予定 | 6500円 |
|---|---|---|
| アクション | SG専用・4メガ | 画面は開発中のものです |

## キャラの特徴をつかめ

大人気のアニメ、魔動王グランゾートがスーパーグラフィックのスペックをフルに使ってアクションゲームになって帰ってきた。リアルタイムに変身できるキャラクタ、グランゾート、ウインザート、アクアビートのそれぞれの特徴をつかみ暗黒大邪神を倒せ!!

キミが操るキャラクタは、それぞれ独自の攻撃で戦う。グランゾートはエルディカイザーというサーベルを、ウィンザートはシュトルームカイザーという魔動弓、アクアビートはウェイブカイザーという槍で敵を攻撃することができる。この通常攻撃に加え、魔動力と呼ばれる特殊能力がある。これらの能力の効果を把握し、各エリアをクリアして、感動のエンディングを目指せ！

意味深長な魔法陣を配したタイトル

これが最強バージョン

## 大迫力で展開する戦闘

このゲームは華麗なグラフィックばかりではなく、迫力の戦闘シーンもウリの一つ。さらにある一定の敵を倒すと出現するパワーアップアイテムを取ることによってそれぞれのキャラクタの武器が三段階までパワーアップしていき、さらに迫力を増した戦闘をたのしむことができる。またジャンプしながらの攻撃もできるので、空を飛ぶことができるウインザート以外のキャラクタでもその気になりさえすれば空中戦を仕掛けることさえ可能になっている。ザコキャラは踏みつけるだけ!! で倒すこともできるぞ。二重スクロールの背景をバックに展開する戦闘シーンが今から楽しみだ。

おっと、このビームはサーベルでも防げない

素早い動きではねまわる敵を、まさに一刀両断！

でぇ〜いっ！ グランゾートのジャンプアタック！

| | | | |
|---|---|---|---|
| グランゾート | サーベルで攻撃し、方向キーの下を押しながら攻撃ボタンを押し続けると魔動力で地震を起こし画面上の敵すべての動きをとめ、ダメージを与える。 | グランゾートのサーベルは敵の弾も防げる | 画面上の敵にダメージをあたえる地震だ |
| アクアビート | 槍を使って攻撃をする。魔動力は、攻撃ボタンを押し続けることにより、バリアをはり敵からの攻撃を防ぐだけでなくバリアで敵を倒すこともできる。 | アクアビートの武器は敵を突き刺す槍だ | 魔動力でバリアをはって敵の攻撃を防げ！ |
| ウインザート | 空中浮遊の魔動力が使え、他のキャラではとどかない場所にあるアイテムなども、簡単に手に入れることができる。攻撃もしやすく、用途の広いキャラだ。 | ウインザートの魔動弓は広範囲で攻撃可能 | 空中を浮遊して、空から敵を狙い撃ちだ |

## 敵キャラ

ジャンプしながら現れる。動きが素早い

ビームの破壊力は大きい。撃つ前に倒したい

このウサギくんを倒すと、パワーアップアイテムを手に入れられるぞ

上方に弾をバラまく。接近して速攻できめろ

## アイテム紹介

| パワーアップ | 1UP | シルバー | ゴールド |
|---|---|---|---|
| 1つ取るごとにパワーアップ。3つで最強。 | 1つ取れば残機が1つ増える。かなり多くある。 | 取ると1度だけダメージを防いでくれる。 | 取ると一定時間無敵になれるという優れもの。 |

## ボス デカイ！ ゴーレマン

ステージ1のボス、巨大な岩男のゴーレマン登場!! 奴は口から火をはき、その巨大な体で体当たり攻撃をしかけてくるぞ。その攻撃をかわしながら攻撃をしかけろ!!

パズルアクションの元祖、ついに移植

# ロードランナー ロストラビリンス

| パック・イン・ビデオ | 3月発売予定 | 5800円 |
|---|---|---|
| パズルアクション | 2メガ | 画面は開発中のものです |

## 頭をつかって進もう!

7年前、アメリカのアップルIIというパソコンで生まれたロードランナーが、アーケード版、ファミコン版を経てついにPCエンジン版として登場する事になった。

主人公の目的は、迷宮内にある金塊を拾い集めること。と言っても迷宮内にはロボットや一つ目の化け物といった金塊の番人たちが目を光らせているために、とても一筋縄ではいかない。主人公に与えられた唯一の武器レーザーガンを使って敵を生き埋めにしながら進むのだ。しかし、モタモタしていると敵が復活してくるから注意。

全ての金塊を集めると1面クリア。しかし主人公の先にはまだまだ数多くの面が待ち受けている。ブロックの時間差掘りや、敵の頭上に乗ったりといった様々なテクニックを駆使しながら、全面クリアを目指すのだ!

⇧敵を穴に落としたところ。でも安心していると穴からはい上がってくる

⇧はしごだけで構成された面。よく見るとLODE RUNNERの文字が……



⇧タイトル画面。中央のグラフィックが不気味な感じ

⇧壁の中に金塊がある。どうやって取るのだろう

⇧今度ははしごとロープだけで構成されている面。綱渡りや頭上乗り等のテクニックを使わないとクリアは難しいぞ

空で活躍していたはにいが地上に降りた!

# はにい おん ざ ろーど

| フェイス | 7月発売予定 | 価格未定 |
|---|---|---|
| アクション | 3メガ | 画面は開発中のものです |

## コミカルアクション

好評だった『はにい いん ざ すかい』の第2弾。今度は主人公のはにいが地上を舞台に大活躍するアクションゲームになって登場だ。

今回のはにいの攻撃は前回とうって変わってドロップキック。全24面を女子高生の群がり攻撃など避けながらゴールに向かって突き進むのだ。もちろん、2プレイも可能。楽しみだぜい!

女子高生が群がる

⇧女子高生がどんどん群がってはにいをしばりあげようとしてくる。おそろしい……

⇧2プレイでは色が白いレモンも参加。レモンなんかに勝たせるな! そら、ドロップキーック!!

⇧ジャングルや野原など様々なステージを舞台にはにいは短い足で一生懸命駆け抜けるのだ。がんばれ

⇧はにいとレモンの向こうに見えるのがぬり壁。彼らは「おっと、はにい!」と見るやぶっ飛んでくる

アーケード版スペシャルバージョン！

# ラビオレプススペシャル

| ビデオシステム | 発売日未定 | 価格未定 |
|---|---|---|
| シューティング | 3メガ | 画面は開発中のものです |

## USAGIが活躍！

ゲーセンに送り込まれたシューティングゲームがスペシャルになって帰って来た。

バニーランドの国王たちを救出するために出動した王家特殊戦闘メカ、USAGIが大活躍するこのゲーム。フルオートショットとホームングミサイルを標準装備しているので、シューティングが苦手な人も簡単に楽しむことができる。また、敵が間近に迫ればパンチ攻撃をしたりなど多彩な攻撃を見せる点、機械と妖術の少し異色な世界を演出した美しいグラフィック、アーケードゲームをアレンジしたステージ構成など、ゲーセンでやり込んだ人から初心者までやりがいがある。

USAGIがカワイイタイトル画面

自機も敵キャラも大変ユニーク

## グラフィックは良好

機械的な美しいグラフィックを背景に王家特殊戦闘メカ、USAGIが大活躍！

## 醍醐味十分のボスが迫る！

とてもリアルなグラフィックで描かれたボスキャラ。しかし、グラフィックにうつつを抜かしているとあっという間にやられてしまう

マガジン形式のエンターテイメントソフト

# ウルトラボックス

| ビクター音楽産業 | 4月発売予定 | 4800円 |
|---|---|---|
| ディスクマガジン | CD-ROM | 画面は開発中のものです |

## コーナーは全部で13

いわゆるCD-ROM雑誌の登場だ。90年注目のヒロインのデータベースや『仮面ビクター』というアクションゲーム、ドラマ、外人なんぱシミュレーション、星占い、サイキック養成の『あなたもきよたくん』というコーナーという具合になんでも有りのCDマガジンなのだ。

これがメニュー画面。グルグルと回すわけだね。それにしても賑やか

ドラマ『ボムタウンストーリー』

『実用!? デート講座』だ。香織ちゃんとデートするのだ

初心者から名人まで楽しめる本格派ゲーム

# ホームデータの囲碁(仮称)

| ホームデータ | 発売日未定 | 価格未定 |
|---|---|---|
| 囲　碁 | 未　定 | 画面は開発中のものです |

## 強くなるならまず修業

主人公が囲碁の修行をしたり、カケ囲碁でお金をためたりするちょっと変った囲碁ゲーム。3種のセレクトモードがあり、初心者を親切に指導してくれる囲碁学園、勝てばレベルに応じて認定書をくれるという本格的な強さを持った段級位試合、お金を儲けて対局するカケ囲碁など、自分のレベルに合わせて選択できる。

アットホームなタイトル画面だ

初めての人も先生が教えてくれる

キミのレベルは何段ぐらいかな？自身のある人は認定試験をうけてみよう。初心者は囲碁学園で修行だ！

根強い人気のパズルゲームの第2弾登場！

# 上海 II

| ハドソン | 4月13日発売予定 | 価格未定 |
|---|---|---|
| パズル | CD-ROM | 画面は開発中のものです |

## 今回は配列が6種類

他の牌が上に重なっていない、また左右のどちらかが空いている同じ柄の牌、牌の山から2つ選んで順に取っていくというごくオーソドックスなルールが巷で人気を呼んでいる『上海』の第2弾が登場だ。今回は牌の山の配列が6種類用意されていて、またヘルプモードもちゃんとついているぞ。

シンプルがいい

CDだからグラフィックがいい。BGMがいい。そして、とてもボリューミーになっているぞ!!

『上海II』では6つの配列がある。帝配列、蠍配列、猿配列、蛇配列、豹配列、龍配列をキミは全て制覇することができるか？　なかなか手応えがあるぞ

## CESレポート アメリカ最新ソフト情報

### サイボッツ

アーケードでも出回っていたアタリ社製の2人同時プレイ可能な3Dアクション。迷路の中をさまよいながら、敵キャラを撃ち倒すというもの。テンゲンから登場。

画面は業務用のもの。結構楽しめた

### RBIベースボール2

NES版で『RBIベースボール』というものがあるが、日本では、これを通称『ファミスタ』と呼んでいる。そのリアルグラフィックタイプ。テンゲンから発売。

画面はパソコン版のもの。やりたい…

### TVスポーツ バスケットボール

シネマウェア社のパソコン版の移植もの。巷ではアメリカの日本テレネットと噂されている、やけにビジュアルシーンに力を入れている会社だけに、目を楽しませてくれる。まさにテレビ感覚。

画面はパソコン版のものを使用

### イット ケイム フロム ザ デザート

映画化もされているもののアドベンチャーゲーム。巨大化したアリの出現を一早く察知した主人公が、警察や市長に訴え、軍や警察を動かして退治しようというもの。シネマウェア社からリリース。

画面はパソコン版のものを使用

## Prevision もっと先のはなし

PCエンジンシリーズは機種も増えて面白い展開になっている。しかし、ソフトの方だって負けてないぞ！

●アイ・ジー・エスから『ワールドビーチバレー』が登場だ。世界各地の全6コースを舞台に最大3セットマッチ、4人プレイができるのだ。エキサイティングに楽しめるぞ！

バレーボールと違って、ビーチバレーのチームは2人だけなのだ

●パック・イン・ビデオから『カルメン・サンディエゴを追え！　世界編』がCD-ROMで発売されることになった。米国ブローダーバンド社で制作されて大ヒットした探偵もののアドベンチャーゲームで、もともと付録だった世界年鑑と、また英和辞書をCDに取り込んでいる。英語でも楽しめるので勉強になるぞ。

写真を取り込んだグラフィックが満載

●日本物産から『脱出』というアクションゲームが登場だ。終身刑の囚人が脱出不可能と言われる刑務所から脱出しようというものだ。軍事組織と化した看守相手に成功するのか！

パワフルなアクションが展開するエキサイティングなゲーム

●ハドソンから『桃太郎伝説ターボ』の登場だ。内容はほぼファミコンの『桃太郎伝説』だが、ただの移植とはわけが違ってサービスは満点だ。

●日本物産から『F1　CIRCUS』を出すことになったぞ。シリーズチャンピオンを目指し、所属チームやスポンサーに貢献しようというものなのだ。

キミは真のF-1レーサーになれるか！

# 新作発売 カレンダー

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
★メーカー名

## 2月

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 7日 | ■スーパーバレーボール ★ビデオシステム／5800円 |
| | 8日(木) メガドライブFAN 3月号発売日 |
| | 9日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.4 発売日 |
| 16日 | ■麻雀ウォーズ ★日本物産／5400円 |
| | 23日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.5 発売日 |
| 23日 | ■飛装騎兵カイザード ★NCS／6200円 |
| 23日 | ■プロディア ★ハドソン／4500円 |
| 23日 | ■虎への道 ★ビクター音楽産業／6700円 |
| 23日 | ●北斗星の女 ★ナグザット／6300円 |
| 23日 | ■ザ・ニュージーランドストーリー ★タイトー／6600円 |
| 27日 | ●ゴールデンアックス ★日本テレネット／6780円 |
| | 28日(水) PC Engine FAN 4月号発売日 |
| 下旬 | ●コズミックファンタジー ★日本テレネット／6780円 |

## 3月

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 1日 | ■パラノイア ★ナグザット／5800円 |
| 2日 | ■謎のマスカレード ★NCS／6000円 |
| 3日 | ■スペースインベーダー復活の日 ★タイトー／5900円 |
| 9日 | ■サイバーコア ★アイ・ジー・エス／6700円 |
| 16日 | ●スーパーダライアス ★NECアベニュー／6800円 |
| 16日 | ■倉庫番WORLD ★メディアリング／5400円 |
| 16日 | ■源平討魔伝 ★ナムコ／6800円 |
| 20日 | ■アームドF ★パック・イン・ビデオ／6700円 |
| 23日 | ■キング・オブ・カジノ ★ビクター音楽産業／6200円 |
| 24日 | ●ファイナルゾーンII ★日本テレネット／6780円 |
| 27日 | ■奇々怪界 ★タイトー／6600円 |
| 30日 | ■ドロップロックほらホラ ★データイースト／5900円 |
| 30日 | ●CYBER CITY OEDO808 ★NCS／6200円 |
| 30日 | ■BE BALL ★ハドソン／5200円 |
| 中旬 | ●ソル・ビアンカ ★NCS／6200円 |
| 下旬 | ●デス・ブリンガー ★日本テレネット／7200円 |
| 下旬 | ●スーパー大戦略 ★マイクロキャビン／6500円 |
| 下旬 | ■熱血高校ドッジボール部PC番外編 ★ナグザット／5800円 |

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 下旬 | ■シティハンター ★サン電子／6300円 |
| 下旬 | ●カルメン・サンディエゴを追え／世界版 ★パック・イン・ビデオ／7200円 |
| 未定 | ■将棋修行初段一直線 ★ホームデータ／未定 |
| 未定 | ■ダウンロード ★NECアベニュー／6800円 |

## 4月

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 6日 | ◆魔動王グランゾート ★ハドソン／6500円 |
| 13日 | ●上海II ★ハドソン／未定 |
| 20日 | ■ネクロスの要塞 ★アスク講談社／6800円 |
| 27日 | ■青いブリンク ★ハドソン／未定 |
| 上旬 | ■サイコチェイサー ★ナグザット／5800円 |
| 下旬 | ■デビルクラッシュ ★ナグザット／6300円 |
| 未定 | ■スプラッターハウス ★ナムコ／6800円 |
| 未定 | ■バルンバ ★ナムコ／6800円 |
| 未定 | ■フォーメーション・サッカーヒューマンカップ'90 ★ヒューマン／5500円 |
| 未定 | ■パワードリフト ★アスミック／6900円 |
| 未定 | ■ヴェイグス ★ビクター音楽産業／6700円 |
| 未定 | ●ラストハルマゲドン ★ブレイン・グレイ／未定 |
| 未定 | ●ウルトラボックス ★ビクター音楽産業／4800円 |
| 未定 | ●マジカルサウルスツアー ★ビクター音楽産業／未定 |

## 5月以降

| 日付 | タイトル |
|---|---|
| 5月 | ■シンドバッド地底の大魔宮 ★アイ・ジー・エス／未定 |
| 5月 | ■ロードランナー ロストラビリンス ★パック・イン・ビデオ／5800円 |
| 5月 | ■オメガファイター ★UPL／未定 |
| 5月 | ■マニアックプロレス ★ハドソン／未定 |
| 5月 | ■桃太郎活劇 ★ハドソン／未定 |
| 6月 | ■ワールドビーチバレー ★アイ・ジー・エス／未定 |
| 6月 | ■キックボール ★NCS／6700円 |
| 7月 | ■はにい おんざ ろーど ★フェイス／未定 |

## 発売日未定

■魔界プリンスどらぼっちゃん ★ナグザット／6300円
■スーパーダライアス ★NECアベニュー／未定
■オペレーションウルフ ★NECアベニュー／未定
■アウトラン ★NECアベニュー／未定
■アフターバーナー ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
■マイトアンドマジック ★NECアベニュー／未定
■サンダーブレード ★NECアベニュー／未定
■HELL FIRE ★NECアベニュー／未定
◆ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
◆大魔界村 ★NECアベニュー／未定
◆ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■サイレントデバッカーズ ★データイースト／未定
■サイバーナイト ★トンキンハウス／未定
■ファードラウト ザ ストーリー オブ ゼビウス ★ナムコ／未定
■超絶倫人ベラボーマン ★ナムコ／未定
■パワーイレブン ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説II ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説III ★ハドソン／未定
■桃太郎伝説ターボ ★ハドソン／未定
●みつばち学園 ★ハドソン／未定
●JBハロルドシリーズ ★ハドソン／未定
■ボンバーマン ★ハドソン／未定
■ブレードランド ★日本ソフト販売／未定
■不思議の夢のアリス ★フェイス／未定
■タイムクルーズ ★フェイス／未定
●レボリューショウォーズ（仮称） ★ヒューマン／未定
●ゴルフゲーム（仮称） ★インテック／未定
●野球ゲーム（仮称） ★インテック／未定
■最後の忍道 ★アイレム／未定
■迷宮島 ★アイレム／未定
■幽霊君 ★アスク講談社／未定
■バットマン ★サン電子／未定
■ラビオレプススペシャル ★ビデオシステム／未定
■脱出 ★日本物産／未定
■F1 CIRCUS ★日本物産／未定
●エフェラ アンド ジリオラ エンブレム フロム ダークネス ★ブレイン・グレイ／未定
■イ・メージファイト ★アイレム／6800円
■ホームデータの囲碁（仮称） ★ホームデータ／未定
●西村知美の迷宮のエルフィーネ（仮称） ★日本テレネット／未定
■暗黒伝説 ★ビクター音楽産業／未定
■これがプロ野球'90 ★インテック／未定

## Out side File アウトサイドファイル

真栄田佳苗さんは、ファミコンの最盛期からずっと、アイレムの広報関係の仕事をしてきているので、人の出入りが激しいこの業界のなかでは、若いのにベテランの域に達している。いつも問い合わせには的確に対応してくれるし、編集部の無理なお願いやわがままも聞いてくれるのだが、一方で、記事をめぐる要求もなかなか厳しい。そのプロフェッショナルぶりに、編集部の若手カミングスーン担当者は、時に脅えたりするぐらいの人なのだ。ではといって、夜、お酒などを呑みながらさまざまなことをなし崩し的にごまかしてしまおうと企んでみても、これまた、アルコールには滅法強い。まさしく難攻不落なのだ。が、である。私はこの取材の夜、意外な彼女の弱点を発見してしまった。なんと彼女は泣き上戸だったのだ！ 涙を見ながら、女性らしい一面を見つけてほっとしたような、でも毅然として格好よかったイメージが少し崩れてしまって残念なような、複雑な気分をおかまバーの席で味わった。

（ジャマ森）

⇧真栄田と書いてマエダと読みます

## 次回予告

NEW 『ラストハルマゲドン』『スーパー大戦略』『ゴールデンアックス』などのCDロム特集。そのほか全11作公開。

ATTACK ビジュアルシーン満載の3Dロールプレイング『デス・ブリンガー』を骨の髄まで完全攻略。これでキマリ!!

PC Engine FAN 4月号は2月28日発売

※価格は消費税を含みません。

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

今、新たな伝説が生まれる。

圧巻！26体の巨大戦艦
感動！2重スクロール
衝撃！ドルビーサラウンドBGM

SUPER DARIUS
スーパーダライアス

いよいよ近日発売！

DOLBY SURROUND
1990 NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.

定価6,800円（税別）

NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880

PC Engine FAN
1990年 MARCH 3月号
平成2年3月1日発行 第3巻第3号（通巻16号） 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店 編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価390円（本体379円）


印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655-3